
ELECTRONIC ARTS™
theme PARK™
テーマパーク
PlayStation
BULLFROG
PRODUCTIONS LTD

theme PARK

For Japan Only

プレイヤー
1人

メモリーカード
5ブロック

SLPS 91013



テーマパークへようこそ

正面ゲートをくぐると、
そこには熱気と興奮にあふれた世界が広がっています。

笑顔をキラキラさせながら「つぎはあれに乗ろうよ」と
パパの手を引っ張る子供たち。

息子にせがまれてやって来たつもりが、
いつのまにか自分が夢中になってるお父さん。

しあわせな気持ちをかみしめながら、
思い出をつくる恋人たち。

テーマパークは、大人にも子供にも、
夢のような１日をプレゼントしてくれます。

そんな夢のオアシスを、自分の手でつくれるとしたら、
あなたはどんなテーマパークをつくりますか？

テーマパークってどんなゲーム？★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

プレイヤーがテーマパーク（遊園地）の経営者になって、自分だけのテーマパークをつくることができるシミュレーションゲームです。アトラクション（乗り物）やショップ（お店）の設置はもちろん、スタッフの採用や経理の管理、研究開発など、思いのままにテーマパークを経営していくことができます。みんなに楽しんでもらえるテーマパークを世界中につくる。それがプレイヤーの目的です。

アトラクションを設置したり★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

テーマパークの最大の魅力はアトラクションです。お客さんにあきられないように、つねに新しく、楽しいアトラクションを設置していくことが重要です。

ショップを設置したり★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

テーマパーク経営は、ショップの収入がポイントになります。商品の仕入れから、価格の設定、品質の調整まで、慎重に行っていきます。

スタッフを採用したり★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

プレイヤーの力だけでは、テーマパークの運営は成り立ちません。さまざまな役割を持ったスタッフたちを雇って、彼らの力を借りましょう。

経営者の仕事はいっぱいです★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

テーマパークを大きくするためには、たくさんの仕事があります。ゲームをはじめるまえに、まずこのマニュアルを読んでみてください。「長い説明はいいから、とりあえずはじめたい」という人は、Ｐ61からの「テーマパーク王への道」を読みましょう。

CONTENTS

★設定編★

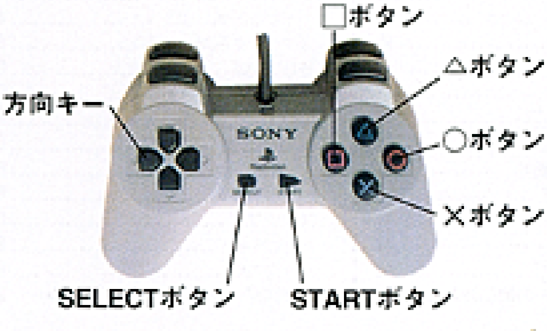
テーマパークをはじめよう

ゲームをはじめるまえに、いくつかの準備を行います。ここでは、どのような条件でテーマパークづくりを進めていくか、さまざまな設定をしていきましょう。

●スタートまでの流れ●

ゲーム起動 ▶ ニックネーム入力 ▶ メインメニューの設定 ▶ ゲームセットアップ ▶ 土地の購入 ▶ ゲームスタート

コントローラの基本操作



方向キー：カーソルの移動。

○ボタン：アイコンの実行。「歩道」「アトラクション」「ショップ」「パーク設備」の設置。

×ボタン：「歩道」「アトラクション」「ショップ」「パーク設備」の撤去。

△ボタン：押し続けると「ステータス・ウインドー」を開く。

□ボタン：「アイコンウインドー」を開く。

L１ボタン：「パノラマモード」に切り換わります（パノラマモード→P60）。ステータス・ウインドー表示中に押すと、ゲームスピードを遅くする。インフォメーション画面では左矢印アイコン「←」の操作に使用します。

R１ボタン：「確認ウインドー」を開く。ステータス・ウインドー表示中に押すと、ゲームスピードを早くする。インフォメーション画面では右矢印アイコン「→」の操作に使用します。

L２ボタン：パノラマモード時に上を向く。

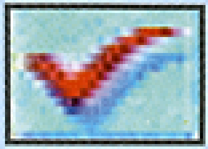
R２ボタン：パノラマモード時に下を向く。

STARTボタン：ポーズ（一時停止）／解除。ステータス・ウインドー表示中に押すと、パークをOPEN（開園）／CLOSED（閉園）する。

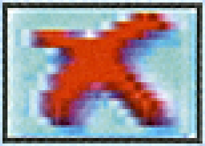
SELECTボタン：「終了ウインドー」を開く。

おぼえておこう

操作を「実行」したり、「取消」したりするときは、2つのアイコンを使います。



実行アイコン



取消アイコン

「実行アイコン」を選ぶと操作を実行して次へ進み、「取消アイコン」を選ぶとキャンセルして前へ戻ります。画面にこの2つのアイコンが表示されたら、どちらかを選んでください。

メインメニュー

「テーマパーク」が正常に起動すると、オープニングデモがはじまります（デモを飛ばすときは、どれかのボタンを押してください）。デモが終了すると「メインメニュー画面」に切り換わり、さまざまな設定が可能になります。方向キー上下で項目を選び、◯ボタンを押してください。



●新しくゲームをはじめる：「ニックネーム入力画面」に切り換わります（ゲームセットアップ→P07）。新しくゲームをはじめるときは、ここを選んでください。

●ロードゲーム：セーブしておいたデータをロードして、ゲームを再開することができます。ここを選ぶとデータファイル表が表示されるので、ロードするデータを選んで◯ボタンを押してください。△ボタンを押すと「メインメニュー画面」に戻ります。

●ゲームに戻る：ゲーム途中からこの画面に切り換えたとき、進行途中だったゲームに再び戻ることができます。

●イントロ：オープニングデモを表示します。

●クレジット：スタッフロールを表示します。

ニックネームの入力

「メインメニュー画面」で「新しくゲームをはじめる」を選ぶと「ニックネーム入力画面」に切り換わります。ここでニックネームを入力してください。



方向キーで文字を選択し、○ボタンで入力(8文字まで)、×ボタンでキャンセルできます。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと、入力を終了して「ゲームセットアップ画面」に切り換わります。

ゲームセットアップ

ニックネーム入力が終わると「ゲームセットアップ画面」に切り換わります。ここでは、難易度の設定が可能です。方向キー上下で項目を選び、左右で設定してください。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと、設定を終了して「ワールドマップ画面」に切り換わります。



●名前

プレイヤーの名前(会社名)を入力します。ここを選ぶと入力画面に切り換わるので、ニックネーム入力と同じ方法で文字を入力してください。何も入力しない場合は「プレイヤー」という名前になります。

●ニックネーム

入力したニックネームを変更できます。ここを選んで○ボタンを押すと入力画面に切り換わるので、文字を入力してください。

●テーマパークの名前

あなたのテーマパークに名前を付けます。ここを選んで○ボタンを押すと入力画面に切り換わるので、文字を入力してください。何も入力しない場合は「ブルフロッグワールド」という名前になります。

●ゲームレベル
以下の３つの中から難易度を設定します。
［初級］ 初級者用。「商品の仕入れ」「研究開発」が全自動で進められ、お金もかかりません。また「株式」に関する操作、労働組合・仕入れ業者との「交渉」もなくなります。「テーマパークをつくる」ということだけを楽しむためのモードです。
［中級］ 中級者用。「商品の仕入れ」が全自動で行われ、お金もかかりません。また「株式」に関する操作もなくなります。
［上級］ 上級者用。テーマパークのすべての管理をプレイヤーが行います。「商品の仕入れ」「研究開発」はもちろん、「株式」の売買や、さまざまな「交渉」も、プレイヤーの判断で進めていきます。

●お客さんの気分
テーマパークに遊びに来るお客さんの気分を設定します。
［うきうき］ 楽しい気分でやって来ます。サイフのヒモもゆるく、お金をいっぱい使ってくれそうです。
［まあまあ］ それほど気分は良くないようですが、テーマパークが楽しければお金を使ってくれるでしょう。
［しぶしぶ］ 最悪の気分でやって来ます。サイフのヒモも固く、簡単にお金を使ってくれそうにありません。

●スタート資金
ゲームスタート時の資金を設定します。
［多い］ 資金50万からスタートできます。
［普通］ 資金30万からスタートできます。
［少ない］ 資金10万からスタートできます。

●ライバル
ライバル会社の数を「なし」「4社」「10社」「全部」の中から設定します。「全部」を選ぶとライバルは40社になります。競合会社の数が多くなるほど、決算時の評価ランキングで1位を獲得することが難しくなります。
※「なし」にすると、テーマパークを競売に出しても売れなくなります。

●ライバルレベル
ライバル会社の実力レベルを「弱い」「普通」「手ごわい」の中から選びます。ライバルの実力が高いほど、決算時の評価ランキングで1位を獲得することが難しくなります。

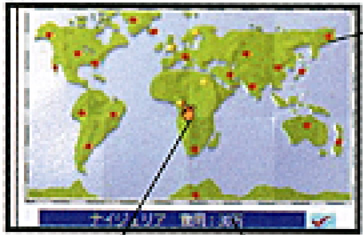
●チュートリアル
ゲームスタート時に、「テーマパークガイドツアー」を受けるか受けないかを「はい」「いいえ」で選択します(テーマパークガイドツアー→P51)。
※「はい」を選択するとテーマパークを競売にかけることができなくなります（競売→P59）。ガイドツアーが終了したら設定を「いいえ」に戻してください。

土地の購入

設定が終わると「ワールドマップ画面」に切り換わります。ここでは、テーマパークを建設するための土地を購入します。

ワールドマップ画面
～世界の土地を見てみよう～

まず地図を見てください。パークを建設できる土地の上に、丸いマークが付いています。

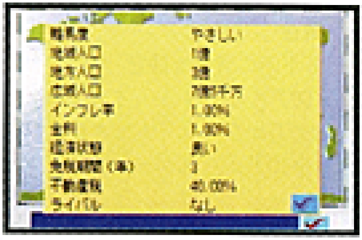


●黄色マーク：購入できる土地。
●赤色マーク：資金が足りなくて購入できない土地。
●青色マーク：プレイヤーが過去にテーマパークをつくり、すでに売却した土地。

マークは、上記の3色にわかれています。方向キーを動かして、カーソルをマークに合わせると、画面下に土地の購入費用が表示され、□ボタン（R1ボタン）を押すとプレイヤーの資金が表示されます。○ボタンを押すと、その土地の「立地状況画面」に切り換わります。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと「メインメニュー画面」に戻ります。

立地状況画面
～どこの土地を買うか～

「ワールドマップ画面」で、カーソルを土地(丸いマーク)に合わせて○ボタンを押すと「立地状況画面」に切り換わります。ここに表示される情報を参考にして、土地を購入してください。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと「ワールドマップ画面」に戻ります。



●難易度
その土地でのテーマパーク経営の難易度を「やさしい」「ふつう」「ややむずかしい」「むずかしい」「とてもむずかしい」の5段階で表示します。

●地域人口
テーマパーク開園時の入場者見込み数を表示します。

●地方人口
テーマパークが有名になったときの入場者見込み数を表示します。

●広域人口
テーマパークが世界的に有名になったときの入場者見込み数を表示します。

●インフレ率
インフレ率を表示します。この数値分、1年ごとに物価（アトラクションやショップの設置費用など）が上がっていきます。

●金利
銀行からの借り入れ金に対する1ヵ月の利子を表示します。利子は、月末に自動的に支払うことになります。

●経済
周辺住民の所得状態を「超リッチ」「普通」「ビンボー」の3段階で表示します。所得が高ければ、入場料金やテーマパーク内で売っている商品の価格を上げても、あまり苦情は出ないでしょう。

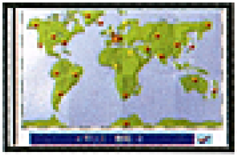
●免税期間
不動産税を免除される年数を表示します。仮に「3」と表示されていたら、3年間だけ税金を支払う必要がなくなります。4年目からは自動的に支払うことになります。

●不動産税
テーマパークが持っている資産(設置したアトラクションやショップなど)にかかる税率を表示します。設置数が増えてくると、支払う額も増えていきます。

●ライバル
その土地ですでにテーマパークを開園しているライバル会社(経営者)の名前を表示します。
※スタート時は表示されません。

土地の購入方法

ゲームスタート時の「ワールドマップ画面」に付いている丸いマークは、ほとんどが赤色(資金が足りなくて購入不可能)で、黄色(購入可能)の土地は数ヶ所だけになっています。イギリスだけは無料で購入できるので、最初はイギリスを選んではじめるとよいでしょう。

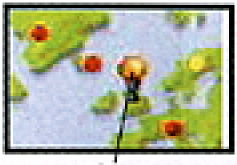


①「ワールドマップ画面」の黄色マーク(購入可能)にカーソルを合わせて○ボタンを押すと「立地状況画面」に切り換わります。



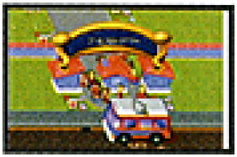
購入アイコン

②「立地状況画面」に表示されている「購入アイコン」を選んで○ボタンを押すと、その土地を購入して、再び「ワールドマップ画面」に切り換わります。
※資金が足りなくて購入できない土地では、購入アイコンは表示されません。



ピン

③土地を購入したあとの「ワールドマップ画面」には、「ピン」マークが付きます。ピンが付いてなかったら、もう一度「①」からやりなおしましょう。



④「ワールドマップ画面(ピン表示中)」で「実行アイコン」を選び○ボタンを押すと「パーク画面」に切り換わり、ゲームスタートです。△ボタンを押すと、購入した土地をキャンセルして「メインメニュー画面」に戻ります。

パーク画面。いよいよゲームスタートです。

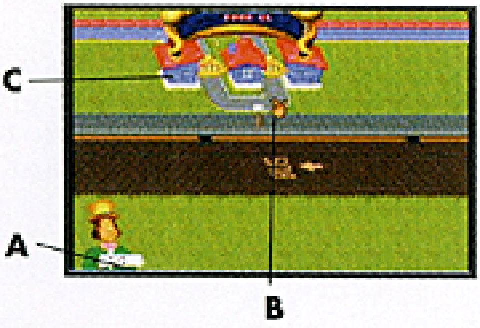
★知識編★

まずは覚えておこう

設定が終わるとゲーム開始です。「テーマパーク」では、11種類のアイコンを使ってさまざまな操作を行います。ここでは、それぞれのアイコンの意味をおぼえておきましょう。

パーク画面

土地の購入が終わると「パーク画面」に切り換わります。この画面の上にアトラクションやショップを設置して、ゲームを進めていくことになります。この画面では、以下の基本操作ができます。

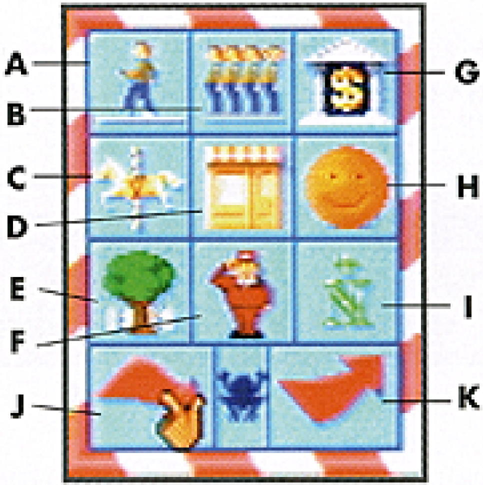


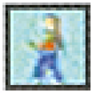
A.カレンダー：１年間の時間の流れを表示します。
B.カーソル：この指型カーソルを使って操作を行います。
C.正面ゲート：お客さんたちは、ここから入場して来ます。

- ●方向キー：カーソルを動かす(画面を動かす)。
- ●△ボタン：「ステータス・ウインドー」を開く。
- ●□ボタン：「アイコンウインドー」を開く。
- ●セレクト：「終了ウインドー」を開く。
- ●スタート：ゲームのポーズ(一時停止)/解除。

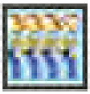
アイコンウインドー

「パーク画面」で□ボタンを押すと「アイコンウインドー」が表示されます。ウインドー内に表示されている11種類のアイコンを使って、テーマパーク全体を管理していきます。カーソルをそれぞれのアイコンに合わせて、○ボタンを押してください。

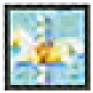




A.歩道アイコン：パーク内に道を作ります。お客さんたちが快適にパーク内を歩けるように、わかりやすい歩道づくりを心掛けましょう（歩道の設置→P13）。



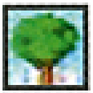
B.整列歩道アイコン：アトラクションの入口に、お客さんを並ばせるための歩道を作ります。たくさんのお客さんをうまく整理することも、テーマパークづくりの重要なポイントです（整列歩道の設置→P14）。



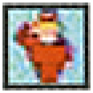
C.アトラクションアイコン：アトラクションを設置します（アトラクションの設置→P15）。



D.ショップアイコン：ショップを設置します（ショップの設置→P20）。



E.パーク設備アイコン：木や湖、噴水といったテーマパークの景観を整える設備や、トイレなどを設置します（パーク設備の設置→P23）。



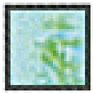
F.スタッフアイコン：スタッフを配置します（スタッフの配置→P24）。



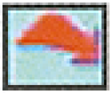
G.経理アイコン：「経理画面」を表示します（経理画面→P52）。



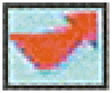
H.状況表示アイコン：「パーク状況画面」を表示します（パーク状況画面→P26）。



I.マップ表示アイコン：ここを選ぶと、全体マップが表示されます。



J.セーブアイコン：ゲームのデータをセーブできます（セーブ・ロード・ゲーム終了→P60）。



K.ロードアイコン：ゲームのデータをロードできます（セーブ・ロード・ゲーム終了→P60）。

★建設編★

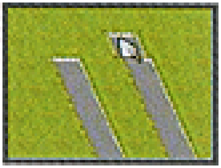
テーマパークをつくろう(開園前)

アイコンについてわかったら、実際にテーマパークづくりをはじめます。ここでは、アイコンの操作方法をくわしく説明していきましょう。

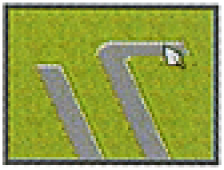


歩道の設置

「アイコンウインドー」にある「歩道アイコン」を選んで○ボタンを押すと、カーソルが「コテ」マークに変わります。設置したい場所に「コテ」マークを合わせ、○ボタンを押して歩道を設置してください。×ボタンで撤去できます。



「コテ」を動かして…



○ボタンで設置!!

歩道メニュー

カーソルを「歩道アイコン」に合わせて×ボタンを押すと「歩道メニュー」が開きます。メニューを使って、歩道の上に一方通行のサインや案内標識を設置することができます。※資金が足りなくて設置できない場合は、メニューの背景が赤く表示されます。

A.ホドウ

ここを選んで○ボタンを押すと歩道を設置できます。「一方通行サイン」「案内標識」を選んだあとは、ここを選びなおしておきましょう。



A　B　C

B.イッポウツウコウ

歩道の上に、通行方向を指定することができます。次の方法で「方向サイン」を設置すると、お客さんたちはサインの方向にしたがって歩くようになります。アトラクションの入口や出口など、お客さんの流れをコントロールしたい場所に設置すると便利です。

①ここを選んで○ボタンを押します。

②サインを指定したい歩道の上にカーソルを動かして○ボタンを押すと、歩道の上に「方向サイン」を設置できます。

③設置したサインの上にカーソルを合わせて、続けて〇ボタンを押していくと、サインの方向が、上、右、下、左と変化していきます。指定したい方向まで変化させてください。×ボタンで撤去できます。

C.ヒョウシキ

歩道の上に、次の方法で「案内標識」を設置することができます。テーマパークが大きくなると、道に迷ってしまうお客さんが出てきます。案内標識は「アトラクション」「ショップ」「正面ゲート」について、それぞれの場所をお客さんに教えてあげるために設置します。
①ここを選んで〇ボタンを押すと、カーソルに「案内標識」が張り付きます。

②まず、何についての案内を出すのかを決めます。案内を出したいもの（アトラクション、ショップ、正面ゲートのどれか）にカーソルを合わせて〇ボタンを押してください。例えば、ジェットコースターを選ぶとジェットコースターについての標識が設置できるようになり、コーヒーショップを選ぶとコーヒーショップについての標識が設置できるようになります。正面ゲートの標識を設置するときは、ゲートが開くポイント（P26開園方法の写真参照）にカーソルを合わせてボタンを押してください。選んだものの種類によって、標識の色が以下の３色に変わります。
※アトラクションを選ぶ＝白／ショップを選ぶ＝赤／正面ゲートを選ぶ＝青

③標識を設置したい場所（歩道の上）にカーソルを合わせて〇ボタンを押すと「案内標識」を設置することができます。続けて〇ボタンを押すと、標識の方向が変化していきます。×ボタンで撤去できます。
※標識の示す対象物（アトラクション、ショップ）を撤去すると、自動的に標識も撤去されます。
※同じ場所に３種類（アトラクション、ショップ、正面ゲート）の標識を同時に設置することもできます。
※標識の示す対象物からあまり遠く離れた場所にその標識を設置することはできません。



整列歩道の設置

「アイコンウインドー」にある「整列歩道アイコン」を選んで〇ボタンを押すと、カーソルが「コテ」マークに変わります。「歩道」と同じように、「コテ」マークを動かして〇ボタンを押し、アトラクションの入口に整列歩道を設置してください。×ボタンで撤去できます。



入口に整列歩道を通ると…



お客さんが並んでくれる!!



アトラクションの設置

アトラクションの種類

「アトラクション」と「カスタムアトラクション」の２つの種類があります。

[アトラクション]

場所を指定するだけで設置できます。

[カスタムアトラクション]

アトラクションの動くコースを自分でデザインできます。「高架コースタイプ」と「平坦コースタイプ」の２つの種類があります。

[高架コースタイプ]

地面より高い位置にコースをつくります。「ジェットコースター」「モノレール」があります。

[平坦コースタイプ]

地面の上にコースを造ります。「ウォータースライダー」「ゴーカート」があります。

アトラクション選択画面

「アイコンウインドー」にある「アトラクションアイコン」を選んで○ボタンを押すと「アトラクション選択画面」に切り換わります。ゲームスタート時に設置できるアトラクションは４種類ですが、「研究開発」を進めることで種類は増えていきます（研究開発→Ｐ33）。

※資金が足りなくて設置できないアトラクションは、選択画面の背景が赤く表示されます。



A. バージョンナンバー

選択しているアトラクション（中央）のバージョン（性能）を表示します。ゲームスタート時は「0.0」と表示されていますが、「研究開発」を続けていくと、最大「9.0」まで、数字が大きくなっていきます。数字（性能）が大きくなると「最大定員数」が増え「設置費用」が低くなっていきます（研究開発→Ｐ33）。

B.設置するアトラクション

選択しているアトラクションを中央に表示します。

C.一覧アイコン

ここを選んで○ボタンを押すと「アトラクション一覧画面」に切り換わります（一覧画面→Ｐ42）。

●興奮度

おもしろさを以下の10段階で表示します。高いほどお客さんが集まります。

[最高・非常に高い・かなり高い・高い・高め・普通・低め・低い・かなり低い・最低]

●**耐久性**

耐久性を以下の10段階で表示します。耐久性が低いと故障回数が増えます。
[最高・非常に高い・かなり高い・高い・高め・普通・低め・低い・かなり低い・最低]

●**最大乗客数**

１回の運転で乗ることができるお客さんの最大数を表示します。多いほど待ち時間が短くなるので、お客さんから好感を持たれることになります。

●**設置費用**

設置するためにかかる費用を表示します。

アトラクションの設置方法



①方向キー左右で、設置するアトラクションを選択します。選択しているアトラクションが、画面中央に表示されます。

②方向キー上下で「実行アイコン」を選び、〇ボタンを押すと、カーソルに「アトラクション」が張り付きます。

③設置したい場所にカーソルを動かして〇ボタンを押すと、アトラクションがその場に置かれます。



設置場所に動かして…

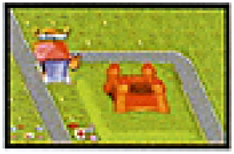


〇ボタンを押せばOK!!

④「入口」をアトラクションの周囲のどこかに設置します。カーソルを動かして場所を選択し、〇ボタンを押してください。

⑤「出口」を設置します。「入口」と同じように、場所を選んで〇ボタンを押せば設置完了です。

※「メイロ」「ピエロショー」「ウエスタンショー」は、入口と出口の位置が限られています。



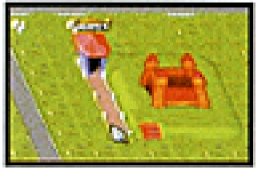
まず「入口」を設置して…



続いて「出口」を設置。

気をつけよう

アトラクションの入口と出口は、必ず歩道につなげてください。離れていたら、お客さんは中に入れなくなってしまいます。



カスタムアトラクションの設置方法

【高架コースタイプの設置方法】

「ジェットコースター」「モノレール」の２つの種類があります。

1.最初に乗降口を設置

①「アトラクション選択画面」で高架コースタイプのアトラクションを選択します。

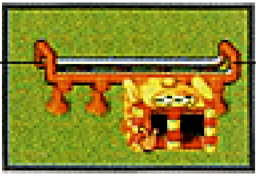


②「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと、カーソルに「乗降口」が張り付きます。

③乗降口の向きを決めます。×ボタンで、前向き、右向き、左向き、後向きを決めてください。

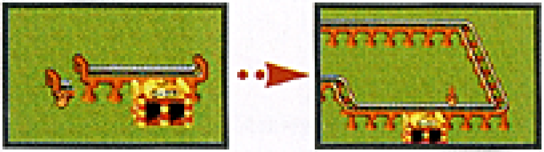
④設置したい場所にカーソルを動かして○ボタンを押すと、乗降口を設置できます。設置すると、カーソルに「コース」が張り付き、自動的にコースを設置できるようになります。

※乗降口は、整列歩道をつなげた側が入口となります。



2.続いてコースを設置

①コースを設置（デザイン）します。カーソルを「コース始点」「コース終点」に合わせ、○ボタンで設置していきます。始点（スタート）から終点（ゴール）までコースをつなげてください。

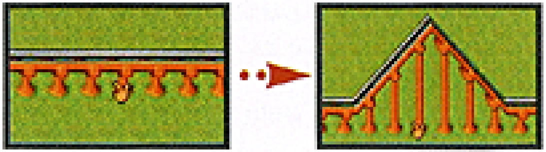


コースを設置して…　　始点と終点がつながればOK

②コースに「高さ」をつけます。カーソルをコースの地上部分に合わせて○ボタンを押すと高さがアップ、×ボタンを押すとダウンしていきます。自由に高さの調整を行ってください。

※高さがゼロの状態で×ボタンを押すと、コースを撤去できます。

※高さの調整ができるのはジェットコースターです。



カーソルを地上部分に合わせ…　　○・×ボタンでアップ・ダウン

③カーソルを「乗降口」に合わせてR1ボタンを押し、「確認ウインドー」を開きます（アトラクション確認ウインドー→P35）。

④ウインドー内にある「運転ランプ」をオンにすれば、お客さんがやって来ます（運転ランプ→P35）。

●コースの調整

運転を開始したあとで、コースの撤去、設置、高さ調整をする場合は、以下の方法で行います。

①「確認ウインドー」にある「運転ランプ」をオフにします（運転ランプ→P35）。

②「アトラクション選択画面」で、調整するアトラクションを選択すると（画面中央に表示）、右下に「コースアイコン」が表示されます。

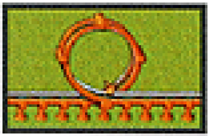


コースアイコン

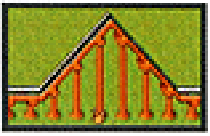
③方向キーの上下で「コースアイコン」を選び、○ボタンを押すと、カーソルに「コース」が張り付きます。
④前記のようにコースの設置、撤去、高さ調整を行なってください。

●オプションコースの設置

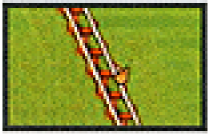
ジェットコースターのコース上には、アトラクションをより楽しくするための「オプションコース」を設置することができます。オプションコースは、研究開発を行うことで設置できるようになります（研究開発→P33）。
[ループの設置]：コースを1回転させるオプション。「アトラクション選択画面」で「ループ」を選び、カーソルを設置場所（コースの地上部分）に合わせて○ボタンを押せば設置完了です。平らで横にのびるコースに設置してください。×ボタンで撤去できます。



平らなコースに設置可能。

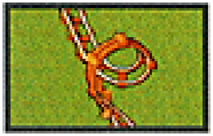


こういう斜面や…



横にのびる部分はダメです。

[コークスクリューの設置]：コースをひねらせるオプション。「アトラクション選択画面」で「コークスクリュー」を選び、カーソルを設置場所（コースの地上部分）に合わせて○ボタンを押せば設置完了です。平らで縦にのびるコースに設置してください。×ボタンで撤去できます。



平らなコースに設置可能。



こういう斜面や…



横にのびる部分はダメです。

[平坦コースタイプの設置方法]

1.最初にコースを設置

①「アトラクション選択画面」で平坦コースタイプのアトラクションを選択すると（画面中央に表示）、画面右下に「コースアイコン」が表示されます。

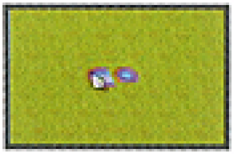


コースアイコン

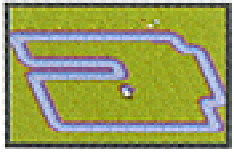
②方向キー上下でコースアイコンを選び、○ボタンを押すと、カーソルに「コース」が張り付きます。

③コースを設置（デザイン）します。設置したい場所にカーソルを動かし、○ボタンで設置してください。×ボタンで撤去できます。

※コースは始点（スタート）と終点（ゴール）がつながるように設置してください。



コースを設置して…



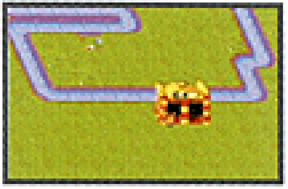
始点と終点がつながればOK

2.続いて乗降口を設置

①「アトラクション選択画面」で、設置する平坦コースタイプのアトラクションを選択します（画面中央に表示）。

②「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと、カーソルに「乗降口」が張り付きます。

③設置したい場所（コースに接している場所）にカーソルを動かして○ボタンを押すと、乗降口を設置できます。



※乗降口は、整列歩道をつなげた側が入口となります。

※運転を開始したあとで、コースの撤去、設置をするときは、1度『運転ランプ』をオフにしてから行ってください。

アトラクションの撤去方法

①撤去したいアトラクションの「入口」にカーソルを合わせて×ボタンを押すと、ウインドーが開きます。



②「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと、アトラクションを撤去できます。「取消アイコン」を選んで○ボタンを押すと、撤去をキャンセルします。

※撤去に費用はかかりません。



ショップの設置

ショップの種類　「飲食店」「おみやげ屋」「サイドゲーム」の３つの種類があります。

【飲食店】
食べ物や飲み物を売るお店です。「コーヒーショップ」や「ビッグバーガー」など、全部で７種類あります。コーヒーショップ以外の飲食店では、商品を仕入れることが必要です（商品の仕入れ→Ｐ30）。

【おみやげ店】
記念品やおもちゃを売るお店です。「バルーンストア」と「バラエティーショップ」の２種類があります。

【サイドゲーム】
お客さんにゲームを楽しんでもらうお店です。ゲームに勝ったお客さんには、景品をわたすことになります。水鉄砲を使って的当てをする「ラッキーショット」や、ボールを投げてヤシの実を落とす「ココナッツショット」など、全部で６種類あります。

ショップ選択画面

「アイコンウインドー」にある「ショップアイコン」を選んで○ボタンを押すと「ショップ選択画面」に切り換わります。ゲームスタート時に設置できるショップは４種類ですが、「研究開発」を進めることで種類は増えていきます（研究開発→Ｐ33）。
※資金が足りなくて設置できないショップは、選択画面の背景が赤く表示されます。



A.設置するショップ
選択しているショップを中央に表示します。

B.一覧アイコン
ここを選んで○ボタンを押すと「ショップ一覧画面」に切り換わります（一覧画面→P43）。

●販売品目／ハマリ度
ショップで販売している商品を表示します（飲食店・おみやげ店の場合）。ゲームのおもしろさを以下の5段階で表示します（サイドゲームの場合）。
[最高・高い・高め・普通・低い]

●仕入価格／景品価格（賞金）
商品1個の仕入れ価格を表示します（飲食店・おみやげ店の場合）。ゲームに勝ったお客さんにわたす景品の額を表示します（サイドゲームの場合）。

●販売価格／ゲーム料金
商品1個の販売価格を表示します（飲食店・おみやげ店の場合）。ゲーム1回のプレイ料金を表示します（サイドゲームの場合）。

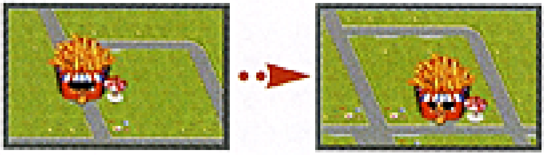
●設置費用
設置するためにかかる費用を表示します。

ショップの設置方法

①方向キー左右で、設置するショップを選択します。選択しているショップが、画面中央に表示されます。



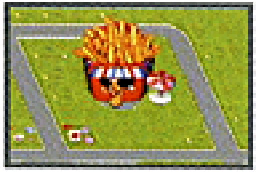
②方向キー上下で「実行アイコン」を選び、○ボタンを押すと、カーソルに「ショップ」が張り付きます。
③設置したい場所にカーソルを動かして、○ボタンを押せば設置完了です。



カーソルを設置場所に動かして…　　○ボタンを押せばOK!!

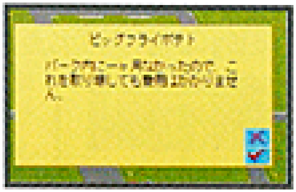
気をつけよう

ショップは、必ず歩道に接している場所に設置させてください。離れていたら、お客さんは商品を買うことができません。



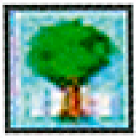
ショップの撤去方法

①撤去したいショップの入口（お客さんが買うところ）にカーソルを合わせて×ボタンを押すと、ウインドーが開きます。



②実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと、ショップを撤去できます。「取消アイコン」を選んで○ボタンを押すと、撤去をキャンセルしてウインドーを閉じます。
※撤去に費用はかかりません。





パーク設備の設置

パーク設備選択画面

「アイコンウインドー」にある「パーク設備アイコン」を選んで○ボタンを押すと「パーク設備選択画面」に切り換わります。ゲームスタート時に設置できるパーク設備は5種類ですが、「研究開発」を進めることで種類は増えていきます（研究開発→P33）。
※資金が足りなくて設置できない設備は、選択画面の背景が赤く表示されます。



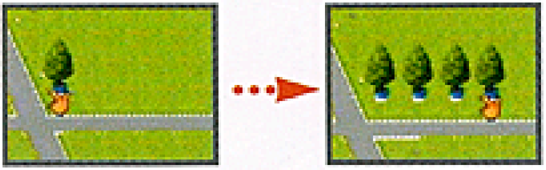
A.設置するパーク設備
選択しているパーク設備を中央に表示します。
●設置費用
設置するためにかかる費用を表示します。

パーク設備の設置方法



①方向キー左右で、設置するパーク設備を選択します。選択している設備が、画面中央に表示されます。

②方向キー上下で「実行アイコン」を選び、○ボタンを押すと、カーソルに「パーク設備」が張り付きます。
③設置したい場所にカーソルを動かして、○ボタンを押せば設置完了です。×ボタンで撤去できます。



設置場所に動かして…　○ボタンを押せばOK!

[パーク設備の活用]

噴水や湖などの設備は、それぞれを組み合わせることで、より美しい設備を造ることが可能です。お客さんもきっと喜んでくれるでしょう。



噴水



湖



スタッフの配置

スタッフの種類

スタッフには「エンターティナー」「スイーパー」「メカニック」「ガードマン」の4つの職種があります。

【エンターティナー】
ぬいぐるみを着たり、ユニークな格好をして、子供たちを楽しませることが仕事です。

【スイーパー（清掃員）】
ゴミをかたずけたり、トイレを掃除したり、芝生を美しく刈ったり、パーク内を清潔に保つことが仕事です（パーク内の清掃→P 48）。

【メカニック】
故障したアトラクションを修理することが仕事です（アトラクションの修理→P 46）。

【ガードマン】
迷っているお客さんに道案内をしたり、素行の怪しい人物を取り締まったりすることが仕事です。

スタッフ選択画面

「アイコンウインドー」にある「スタッフアイコン」を選んで○ボタンを押すと「スタッフ選択画面」に切り換わります。
※資金が足りなくて配置できないスタッフは、選択画面の背景が赤く表示されます。

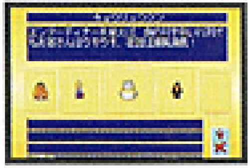


A.配置するスタッフ
選択しているスタッフを中央に表示します。

B.一覧アイコン
ここを選んで◯ボタンを押すと「スタッフ一覧画面」に切り換わります（一覧画面→P 43）。

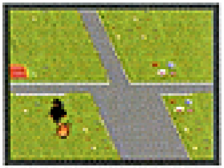
●雇用費
スタッフに支払う、1ヶ月の給料を表示します。

スタッフの配置方法

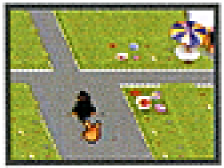


①方向キー左右で、配置するスタッフを選択します。選択しているスタッフが、画面中央に表示されます。

②方向キー上下で「実行アイコン」を選び、◯ボタンを押すと、カーソルに「スタッフ」が張り付きます。
③配置したい場所にカーソルを動かして、◯ボタンを押せば配置完了です。
④配置されたスタッフは、自動的にそれぞれの仕事を開始します。



カーソルを設置場所に動かして…



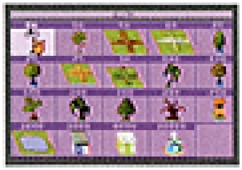
◯ボタンを押せばOK!!

※スタッフの解雇は「インフォメーション画面」で行います（解雇アイコン→P 40）。

クイックメニューの使いかた

クイックメニューを使うと「アトラクション」「ショップ」「パーク設備」「スタッフ」を設置するとき、より簡単に設置物を選ぶことができます。

クイックメニューを使って設置



「アイコンウインドー」にある「アトラクション」「ショップ」「パーク設備」「スタッフ」のそれぞれにのアイコンにカーソルを合わて、✕ボタンを押すと、クイックメニューが開きます。メニュー内には、現在設置できるすべてのものが同時に表示されます。設置するものを選んで◯ボタンを押してください。
※資金が足りなくて設置できない場合は、メニューの背景が赤く表示されます。

いよいよテーマパーク開園!!

歩道をつくり、アトラクション、ショップを設置して、スタッフの配置が終わったら、お客さんをむかえる準備は完了です。いよいよテーマパークを開園させましょう。

テーマパークの開園方法

テーマパークを開園するには２つの方法があります。



●正面ゲートを使う

カーソルを正面ゲートに合わせて（写真の位置）○ボタンを押すと、ゲートが開きます。これで開園です。

●ステータス・ウインドーを使って開園

「パーク画面」で△ボタンを押し続けると「ステータス・ウインドー」が開きます。ここでSTARTボタンを押すと、ウインドー内の一番上に表示されている「CLOSED（閉園）」が「OPEN（開園）」に切り換わり、パークが開園します。もう1度STARTボタンを押すと閉園します。



あとはお客さんが来るのを待とう


お客さんのバスが到着

バスが到着すると、お客さんがゾロゾロとやって来ます。これから先が、あなたの経営手腕の見せ所です!!

★経営編★

テーマパークを育てよう（開園後）

お客さんがやって来てからが、ゲームの本当のはじまりです。これからたくさんお金を稼いで、テーマパークをどんどん大きくしていきましょう。



パーク状況画面

「アイコンウインドー」にある「状況表示アイコン」を選んで○ボタンを押すと「パーク状況画面」に切り換わります。ここには、お客さんたちの心理状態が表示されます。お客さんの心理をつかんで、テーマパークづくりの参考にしましょう。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと「パーク画面」に切り換わります。



A.満足度グラフ
お客さんの満足度を棒グラフで表示します。

B.心理アイコン
お客さんの心理状態をフキダシ型アイコンで表示します。

C.心理アイコンの種類
心理アイコンの種類と解説を表示します。

D.来場者数
現在テーマパークに入場しているお客さんの人数を表示します。

E.バス乗車数
現在テーマパークに向かって来ているバスに乗っているお客さんの人数を表示します。

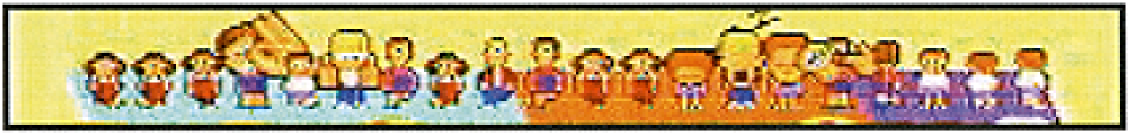
F.仕入アイコン
ここを選んで○ボタンを押すと「**仕入れ画面**」に切り換わります（商品の仕入れ→P30）。

G研究開発アイコン
ここを選んで○ボタンを押すと「**研究開発画面**」に切り換わります（研究開発→P33）。

H.矢印アイコン
ここを選んで○ボタンを押すと「**心理アイコンの種類**」が上下にスクロールします。

満足度グラフ

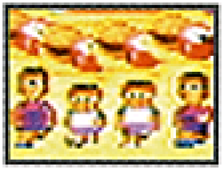
お客さんたちが、あなたのつくったテーマパークにどれくらい満足しているかを、3つの色で表しています。不満の声が多いようだったら「心理アイコン」を参考にして、これから先のテーマパークづくりを再検討しましょう。



水色＝満足　オレンジ色＝まあまあ　紫色＝不満

心理アイコンの種類

お客さんの心理状態を表示します。お客さんがテーマパークについてどう思っているのかを、6つの色、31種類のアイコンで表しています。また、テーマパーク内を歩いているお客さん頭の上にも「心理アイコン」が表示されることがあります。お客さん1人1人の気持ちをつかむことも大切です。





パーク内のお客さん

黄色の心理アイコン

飲食についてのお客さんの気持ちを表示します。



●何か口にしたい
とりあえず何か口にしたいようです。飲食店の設置数を増やしてあげましょう。



●何か食べたい
食べ物をほしがっています。食べ物店の設置数を増やしてあげましょう。



●何か飲みたい
飲み物をほしがっています。飲み物店の設置数を増やしてあげましょう。



●何も口にしたくない
食べ物、飲み物はいらないようです。これ以上、飲食店を設置する必要はなさそうです。



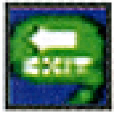
●何も食べたくない
食べ物はいらないようです。これ以上、食べ物店を設置する必要はなさそうです。



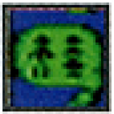
何も飲みたくない
飲み物はいらないようです。これ以上、飲み物店を設置する必要はなさそうです。

緑色の心理アイコン

お客さんが探している（迷っている）ことについて表示します。



●出口はどこだろう？
正面ゲートの場所がわからないようです。「案内標識」を設置してあげましょう（ヒョウシキ→P 14）。



●トイレはどこだろう？
トイレの場所がわからないようです。数を増やしてあげましょう。

水色の心理アイコン

お客さんの現在の状態について表示します。



●いま食べてるところ
食べ物店の前を通過したときに表示されます。「それは食べてるから他のものがほしい」と言っているようです。他の食べ物なら買ってくれるかもしれません。

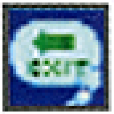


●いま飲んでるところ
飲み物店の前を通過したときに表示されます。「それは飲んでるから他のものがほしい」と言っているようです。他の飲み物なら買ってくれるかもしれません。



●それはもう買った

おみやげ店の前を通過したときに表示されます。「それはもう買ったから他のものがほしい」と言っているようです。他のおみやげなら買ってくれるかもしれません。



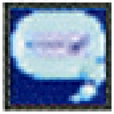
●もう帰る

テーマパークが退屈すぎて、もう家に帰りたいようです。かなり不満気です。



●お金がほとんどなくなった

持ってきたお金を全部使ってしまったようです。ショップで売っている商品がちょっと高価すぎるのかもしれません。



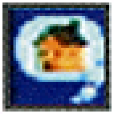
●たくさんの乗り物に乗った

ほとんどのアトラクションに乗ってくれたようです。新しいアトラクションの研究開発をしたほうがよいでしょう（研究開発→P33）。



●ここにある乗り物には全部乗った

すべてのアトラクションに乗ってくれたようです。新しいアトラクションを設置しないと帰ってしまうでしょう。



●そろそろ家に帰ろう

家に帰りたいようです。楽しいアトラクションに乗って、おいしいものを飲んで食べて、とっても満足してくれています。また遊びに来てくれることでしょう。

灰色の心理アイコン

お客さんが不満に思っていることについて表示します。



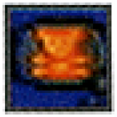
●飲み物がまずい

飲み物の味に問題があるようです。コーヒーのカフェイン、ドリンクの氷の量などを調整してみましょう（飲食店の味調整→P44）。



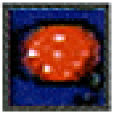
●食べ物がまずい

食べ物の味に問題があるようです。ポテトの塩味や、ステーキの肉の量を調整してみましょう（飲食店の味調整→P44）。



●ゲームの景品が安い

サイドゲームでもらえる景品が安すぎるようです。金額を上げてみましょう（サイドゲームの勝率調整→P45）。



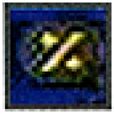
●ゲームに勝てるとは思えない

サイドゲームに勝てなくてイラついているようです。ゲームの勝率を上げてみましょう（サイドゲームの勝率調整→P45）。



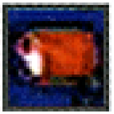
●値段が高すぎる

ショップの販売価格や、サイドゲームの料金が高いようです。価格を下げてあげましょう（ショップインフォメーション→P39）。



●ぼったくり同然だ!!

価格の高さにお客さんは憤慨しています。急いでショップの価格をさげるべきです（ショップインフォメーション→P39）。

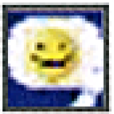


●ずいぶん散らかっているな

歩道に落ちているゴミが気になるようです。スイーパーに掃除させましょう（パーク内の清掃→P48）。

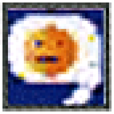
白色の心理アイコン

テーマパークのおもしろさについて表示します



●おもしろい!!

お客さんから完璧な評価を得ています。あなたのテーマパークづくりに問題はないようです。



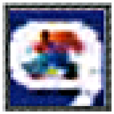
●まあまあ

お客さんから好評を得ています。その調子です。



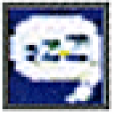
●つまらない!!

お客さんの評判が良くありません。テーマパークづくりを再検討しましょう。



●もう歩きたくない

アトラクションやショップの場所がわかりづらく、お客さんはグルグル歩き回って疲れているようです。わかりやすいように「案内標識」を設置してあげましょう（ヒョウシキ→P14）。

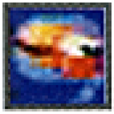


●もう飽きた

アトラクションやショップの種類が少なくて、あきてしまったようです。新しいアトラクションやショップの「研究開発」が必要です（研究開発→P33）。

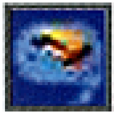
青色の心理アイコン

お腹の状態について表示します。



●満腹だ

飲食関係には満足しています。飲食店の設置数、味、値段、すべて合格点です。



●もう何も食べられない

食べ物には満足しています。食べ物店の設置数、味、値段、すべて合格点です。



●もう何も飲めない

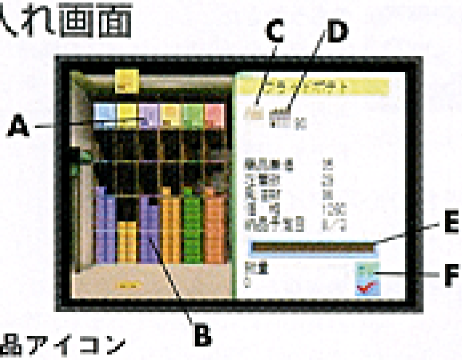
飲み物には満足しています。飲み物店の設置数、味、値段、すべて合格点です。



商品の仕入れ

「パーク状況画面」にある「仕入アイコン」を選んで○ボタンを押すと「仕入れ画面」に切り換わります。ここでは、飲食店で取り扱う商品を仕入れることができます。商品の在庫がなくなってしまったショップでは、品物を売ることができなくなってしまいます。飲食店を設置したら、最初に商品を仕入れるようにしましょう。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと「パーク画面」に戻ります。　※仕入れの操作はゲームレベル「上級」のみで可能です。

仕入れ画面



A.商品アイコン

発注する商品を選択します。左から「アイスクリーム」「フライドポテト」「コーラ」「ハンバーガー」「ビール」「ステーキ」のアイコンを表します。アイコン内の数字は現在の在庫数を表しています。

B.倉庫

商品の倉庫。左から「アイスクリーム」「フライドポテト」「コーラ」「ハンバーガー」「ビール」「ステーキ」の倉庫を表します。ブロックが上まで積まれていれば、倉庫はいっぱいです。

C.倉庫アイコン

点滅時にここを選んで○ボタンを押すと、倉庫の大きさを拡張できます（倉庫の拡張→P 32）。

D.倉庫サイズ

現在の倉庫の収容量を表示します。数字は商品を置いておける最大数を表しています。

●商品単価

「商品アイコン」で選択している商品の１個あたりの原価を表示します。

●在庫量

「商品アイコン」で選択している商品の在庫数を表示します。

●注文数

「商品アイコン」で選択している商品の発注数を表示します（発注時のみ）。

●価格

「商品アイコン」で選択している商品の発注分の合計価格を表示します（発注時のみ）。

●納品予定日

「商品アイコン」で選択している商品の到着日を表示します（発注時のみ）。

E.発注数量メーター

ここで商品の注文個数を設定します。

●数量

「発注数量メーター」で設定している商品個数を表示します。

F.注文アイコン

商品の発注を実行します。

商品の仕入れ方法

①方向キー左右で「商品アイコン」の中から、仕入れる商品を選び、○ボタンを押します。



②「発注数量メーター」を選び、L1・R1ボタン、左右ボタンでメーターを動かして注文量を設定します。

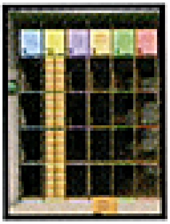


③「注文アイコン」を選んで○ボタンを押せば注文完了。あとは商品の到着を待つばかりです。
※コーヒーショップは仕入れの必要がありません。

商品の到着：商品を発注すると画面上部から「商品コンテナ」がゆっくり下りてきます。コンテナが画面下部に到着した時点で納品となります。発注から納品まで、しばらく時間がかかるので、品切れにならないうちに発注しておく必要があります。


まずは商品を発注!!

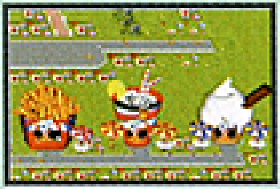

コンテナが降りてきます


商品到着、さあ売ろう!!

※商品到着のまえに同じ商品を新しく発注すると、前回の発注分はキャンセルされます。
※仕入れ交渉決裂中は、商品を仕入れることができなくなります（交渉画面→P56）。

品切れ中

お客さんが商品を欲しがっているのに売るものがない!! うっかり仕入れを忘れると、商品を売るチャンスを逃してしまうことになります。商品の仕入れは、絶対に忘れてはいけない重要な仕事なのです。


品切れ中のショップにはビラが貼られます。

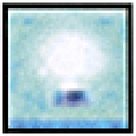
倉庫の拡張

「研究開発画面」で「設備の改良」を進めていくと、倉庫のサイズを大きくすることができます（研究開発→P33）。以下の方法で倉庫を拡張してください。
①開発がある程度まで進み、倉庫の拡張が可能になると「倉庫アイコン」が点滅します。

②方向キーで倉庫アイコン（点滅中）を選び、○ボタンを押すと「倉庫拡張ウインドー」が開きます。



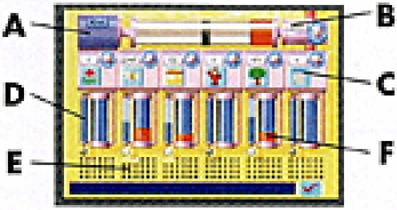
③「拡張アイコン」を選んで○ボタンを押すと、倉庫の拡張が実行されます。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと、拡張をキャンセルして「パーク画面」に戻ります。　※最大「1200」まで拡張可能です。



研究開発

「パーク状況画面」にある「研究開発アイコン」を選んで○ボタンを押すと「研究開発画面」に切り換わります。ここでは、研究開発費を設定して、新しいアトラクションやショップを開発していくことができます。つねに新しいテーマパークをめざすには、研究開発はかかせません。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと「パーク状況画面」に戻ります。　※研究開発の操作はゲームレベルの「中級」「上級」で可能です。

研究開発画面



A.開発資金ポンプ

ここで、研究開発に投入する1ヶ月の資金を設定します。数字は資金額を表します。

B.開発資金残額

「開発資金」から各分野への振り分け額を引いた残額を表示します。

C.振り分けポンプ

ここで、各分野に資金を振り分けます。数字は資金額を表します。

D.開発メーター

開発の進行状況を表します。メーターの白い部分がいっぱいになると開発の成果が1つ出ます。

E.開発成果ランプ

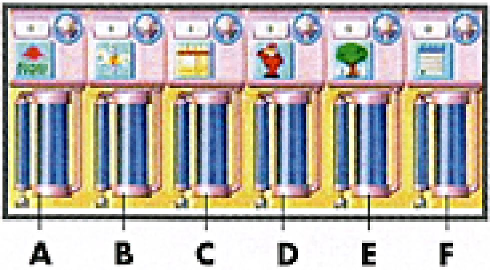
「開発メーター」がいっぱいになり、成果が出ると、ランプがひとつ付きます。すべてのランプが付くと、その分野の開発は最先端であることを表します。

F.資金（ジュース）

この赤い液体が開発資金を表します。ポンプに注ぎ込む「ジュース」の量が多いほど、開発スピードが早くなります。

それぞれの分野の開発

研究開発は6つの分野（6つの振り分けポンプ）に分けて行います。「振り分けポンプ」は、左から以下の分野に分かれています。



A.アトラクションの改良
アトラクションを改良して、性能アップを計ります。改良されたアトラクションは、バージョンナンバーが大きくなっていきます（バージョンナンバー→P15）。

B.アトラクションの開発
新しいアトラクションを開発します。

C.ショップの開発
新しいショップを開発します。

D.スタッフの研修
スタッフの研修を行い、勤務成績をアップさせます。

E.パーク設備の開発
新しいパーク設備を開発します。

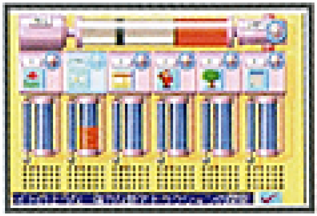
F.設備の改良
倉庫の拡張（倉庫の拡張→P32）、バスの大型化を行います（バスの大型化→P34）。

研究開発の方法

研究開発は、ポンプ内の「ジュース（資金）」の量を調整して行います。ジュースの量が多いほど（多くの資金を投入するほど）、開発の進行が早くなります。



①開発資金の総額を設定します。方向キーで「開発資金ポンプ」を選び、L1・R1ボタンでジュースの量を調整してください。



②各分野に振り分けるジュースの量を設定します。方向キーで、開発を行う分野の「振り分けポンプ」を選び、L1・R1ボタンを押して、その分野に投入するジュースの量を調整してください。

③振り分けが終了したら「実行アイコン」を選んで○ボタンを押してください。あとは自動的に開発が進められていきます。

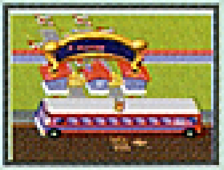
※研究開発は、すぐに結果を得られるわけではありません。長期展望で資金を投入し続けましょう。

バスの大型化

「設備の改良」に資金を投入すると、バスを大型化することができます。バスを大きくすれば、一度に多くのお客さんを運ぶことができ、多くの来場者を見込めます。資金を投入し続けていれば、自動的に大型化されていきます。



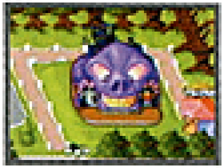
最初は小型バスですが…



やがて大型に!!

確認ウインドーの使いかた

テーマパーク内にある「アトラクション」「ショップ」「スタッフ」「お客さん」「トイレ」にカーソルを合わせてR1ボタンを押すと「確認ウインドー」が開きます。



カーソルを合わせて…



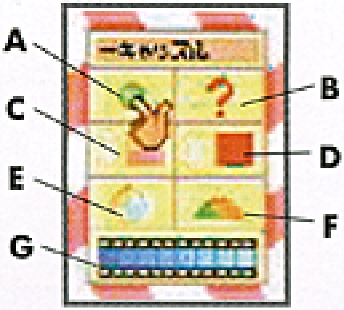
R1ボタンを押す!!

「確認ウインドー」を使って、さまざまな情報を確認することができます。それぞれの種類に合わせて操作してください。

※アトラクションとショップは「入口」にカーソルを合わせてボタンを押してください。

アトラクション確認ウインドー

アトラクション確認ウインドーでは、情報の確認の他に、アトラクションの運転方法を設定することもできます。



A.運転ランプ：運転／休止の切り換えができます。ここを選んで○ボタンを押すと、ランプの色が緑（運転）から赤（休止）に変わります。もう1度押すと緑になります。休止中のアトラクションには、お客さんがやって来ません。

※修理中は、ランプ部分にメカニックの顔が表示されます。

B.インフォメーション：ここを選んで○ボタンを押すと「インフォメーション画面」に切り換わります（アトラクションインフォメーション→P38）。

C.定員数：1回の運転で乗ることができる人数を調整できます。ここを選んで○ボタンを押すと定員が増え（赤い部分が増える）、×ボタンで減っていきます（赤い部分が減る）。定員が多いほど待ち時間が短くなり、お客さんから好感を持たれることになりますが、故障しやすくなります。

D.危険度メーター：アトラクションが爆発を起こす時期を表示します。運転を続けていると、メーター内の赤い部分（危険度）が増えていきます。赤い部分が多いほど、爆発する時期が近いことを表しています。ここを選んで○ボタンを押すと、メカニックを呼んで修理させることができます（アトラクションの修理→P46）。

E.タイマー：１回の運転時間を調整できます。ここを選んで○ボタンを押すと時間が長くなり（白い部分が増える）、×ボタンを押すと短くなります（白い部分が減る）。

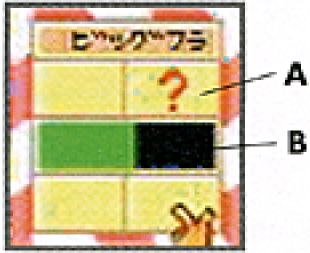
F.スピードメーター：運転スピードを調整できます。ここを選んで○ボタンを押すとスピードが速くなり（メーター内が赤くなる）、×ボタンを押すと遅くなります（メーター内が緑色になる）。スピードが速いほどスリルが高まり、待ち時間が短縮されますが、故障しやすくなります。

G.アトラクションアニメーション：ここを選んで○ボタンを押すと、アトラクションのアニメーションが表示されます。アトラクションに乗っている気分を味わってください!!

※アニメーションが用意されていないアトラクションもあります。

ショップ確認ウインドー

ショップ確認ウインドーでは、それぞれのショップ情報を確認できます。



A.インフォメーション：ここを選んで○ボタンを押すと「インフォメーション画面」に切り換わります（ショップインフォメーション→P39）。

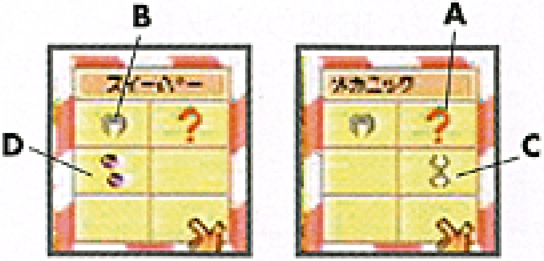
B.在庫メーター（飲食店のみ）：倉庫にある商品の在庫量を表示。メーターの緑色の部分が在庫量を表しています。在庫が少ないようだったら、商品を仕入れる必要があります（商品の仕入れ→P30）。

スタッフ確認ウインドー

スタッフ確認ウインドーでは、情報の確認の他に、スタッフの配置場所を変更することができます。



※確認ウインドー表示中のスタッフには「おたまじゃくし」マークが付きます。



A.インフォメーション：ここを選んで○ボタンを押すと「インフォメーション画面」に切り換わります（スタッフインフォメーション→P40）。

B.ピンセット：スタッフの配置場所を変更できます。ここを選んで○ボタンを押すとカーソルが「ピンセット」マークに変わり、スタッフが張り付きます。変更したい場所まで「ピンセット」を動かして、○ボタンを押してください。



ピンセット

C.修理スパナ（メカニックのみ）：メカニックにアトラクションを修理させることができます（アトラクションの修理→P46）。

D.清掃ルート（スイーパーのみ）：スイーパーに掃除させる場所を指定できます（パーク内の清掃→P48）。

お客さん確認ウインドー

お客さん確認ウインドーでは、お客さんの個人情報を確認できます。



※確認ウインドー表示中のお客さんには「おたまじゃくし」マークが付きます。

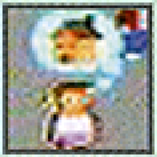


A.インフォメーション：ここを選んで○ボタンを押すと「インフォメーション画面」に切り換わります（お客さんインフォメーション→P41）。

B.お客さんの名前

お客さんの気持ち

テーマパーク内にいるお客さんの頭の上には「心理アイコン」が表示されます。お客さん１人１人の気持ちをつかんで、テーマパーク経営の参考にしてください。





（心理アイコンの種類→P27）

トイレ確認ウインドー

トイレ確認ウインドーでは、トイレの利用状況を確認できます。



A.インフォメーション：ここを選んで○ボタンを押すと「インフォメーション画面」に切り換わります（トイレ・インフォメーション→P42）。

B.トイレの種類

インフォメーション画面

確認ウインドーの「インフォメーション」を選んで○ボタンを押すと「インフォメーション画面」に切り換わります。それぞれの種類にあわせて操作してください。

アトラクションインフォメーション

「確認ウインドー」を開いたアトラクションの情報が表示されます。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと「パーク画面」に切り換わります。



●**設置費用**：設置するためにかかる費用を表示します。
●**利用者総数**：乗ってくれたお客さんの数を表示します。
●**興奮度**：おもしろさを以下の10段階で表示します。高いほどお客さんが集まります。
[最高・非常に高い・かなり高い・高い・高め・普通・低め・低い・かなり低い・最低]
●**耐久性**：耐久性を以下の10段階で表示します。耐久性が低いと故障回数が増えます。
[最高・非常に高い・かなり高い・高い・高め・普通・低め・低い・かなり低い・最低]
●**定員数（最大）**：1回の運転で乗ることができるお客さんの数を表示します。「矢印アイコン」で人数を調整することができます。定員が多いほど待ち時間が短くなって、お客さんから好感を持たれることになりますが、故障の原因にもなります。カッコ内は最大定員数を表します。

A.矢印アイコン：ここを選んでL1・R1ボタンを押すと「定員数」を設定できます。
B.表示アイコン：ここを選んで○ボタンを押すと、アトラクションの設置場所（パーク画面）に切り換わります。
C.一覧アイコン：ここを選んで○ボタンを押すと「アトラクション一覧画面」に切り換わります（一覧画面→P42）。
D.出入口変更アイコン：ここを選んで○ボタンを押すと、アトラクションの「入口」と「出口」の場所を変更できるようになります。まず方向キーで「入口」の場所を選んで○ボタンを押し、続いて「出口」の場所を選んでボタンを押せば変更終了です。
※変更すると自動的に「運転ランプ」がオフになるので、オンに切り替えてください。
※「カスタムアトラクション」の乗降口は変更できません。

ショップインフォメーション

「確認ウインドー」を開いたショップの情報が表示されます。「飲食店インフォメーション」と「サイドゲームインフォメーション」の２種類あります。「実行アイコン」「取消アイコン」を選んで○ボタンを押すと「パーク画面」に切り換わります。

●飲食店インフォメーション



●販売品目

販売している商品を表示します。

●利用客

現在までに売れた商品の数を表示します。

●仕入価格

商品１個の仕入れ価格を表示します。

●販売価格

商品１個の販売価格を表示します。「矢印アイコン」で価格を調整できます。

●〜の量

商品の味つけを表します。「矢印アイコン」で味を調整できます（飲食店の味調整→P44）。

A.矢印アイコン

ここを選んでL1・R1ボタンを押すと「販売価格」「〜の量」を設定できます。

B.表示アイコン

ここを選んで○ボタンを押すと、ショップの設置場所（パーク画面）に切り換わります。

C.一覧アイコン

ここを選んで○ボタンを押すと「ショップ一覧画面」に切り換わります（一覧画面→P43）。

●サイドゲームインフォメーション



●ハマリ度：ゲームのおもしろさを以下の5段階で表示します。高いほどお客さんが集まります。

[最高・高い・高め・普通・低い]

●勝者数／利用者数：ゲームに勝ったお客さんの人数（左側）／ゲームに挑戦してくれたお客さんの人数（右側）を表示します。

●勝率：お客さんがゲームに勝つ確率（%）を表示します。「矢印アイコン」で確率を調整できます（サイドゲームの勝率調整→P45）。

●景品価格（賞金）：ゲームに勝ったお客さんにわたす景品の金額を表示します。「矢印アイコン」で金額を調整できます（サイドゲームの勝率調整→P45）。

●ゲーム料金：ゲーム1回のプレイ料金を表示します。「矢印アイコン」で金額を調整できます（サイドゲームの勝率調整→P45）。

A.矢印アイコン

ここを選んでL1・R1ボタンを押すと「勝率」「景品価格」「ゲーム料金」を設定できます。

B.表示アイコン

ここを選んで○ボタンを押すと、ショップの設置場所（パーク画面）に切り換わります。

C.一覧アイコン

ここを選んで○ボタンを押すと「ショップ一覧画面」に切り換わります（一覧画面→P43）。

スタッフインフォメーション

「確認ウインドー」を開いたスタッフの情報が表示されます。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと「パーク画面」に切り換わります。



●勤続年数：勤務している年数を表示します。

●修理した回数（メカニックのみ）：メカニックが修理したアトラクションの数を表示します。数が少ないメカニックは、あまり役に立っていないことを表します。

●お客さんとの出会い（エンターティナーのみ）：エンターティナーが相手をしたお客さんの人数を表示します。数が少ないようだったら、人通りの多い場所に配置を変更するようにしましょう。

●幸せにした数（エンターティナーのみ）：エンターティナーが楽しませたお客さんの人数を表示します。多くのお客さんと出会ったにもかかわらず、楽しませた人数が少ないエンターティナーは、勤務態度に問題があります。

●月給：1ヶ月分の給料を表示します。「矢印アイコン」で金額を調整できます。給料が高ければ、スタッフたちもヤル気が出るはずです。

A.矢印アイコン

ここを選んでL1・R1ボタンを押すと「月給」を設定できます。

B.表示アイコン

ここを選んで○ボタンを押すと、スタッフの勤務場所（パーク画面）に切り換わります。

C.解雇アイコン

ここを選んで○ボタンを押すと、スタッフをクビにできます。「スタッフ一覧画面」を見て、業績の悪いスタッフはクビにしてやりましょう。

D.一覧アイコン

ここを選んで○ボタンを押すと「スタッフ一覧画面」に切り換わります（一覧画面→P43）。

お客さんインフォメーション

「確認ウインドー」を開いたお客さんの情報が表示されます。実行アイコンを選んで○ボタンを押すと「パーク画面」に戻ります。



●滞在時間

テーマパークで遊んでいる時間を以下の10段階で表示します。長いほどありがたいお客さんです。

［いま来たところ・着いたばかり・ほんのちょっと・ちょっとたった・少したった・しばらくたった・だいぶたった・だいぶいる・長いこといる・もう帰る時間だ］

●乗ったアトラクションの数

アトラクションに乗った回数を表示します。

●気分

テーマパークに対するお客さんの評価を、以下の10段階で表示します。

［とてもつまらん・つまらない・割と退屈・ちょっと退屈・まあまあ・ちょっと楽しい・楽しい・かなり楽しい・とても楽しい・最高に楽しい］

●持ってるお金

お客さんの所持金額を表示します。

トイレ・インフォメーション

「確認ウインドー」を開いたトイレの情報が表示されます。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと「パーク画面」に戻ります。



●利用者数

トイレを使ったお客さんの数を表示します。

一覧画面

「インフォメーション画面」にある「一覧アイコン」を選んで○ボタンを押すと「一覧画面」に切り換わります。ここでは、テーマパーク内にある「アトラクション」「ショップ」「スタッフ」のについて、さまざまな角度から業績の順位を表示します。

アトラクション一覧

テーマパーク内に設置されている全アトラクションについての統計が表示されます。一覧表には、設置した順番に上から表示されています。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと「パーク画面」に切り換わります。



●乗り物

設置されているアトラクション名を表示します。

●利用者

乗ってくれたお客さんの数を表示します。「利用者」が多いアトラクションは、増設を検討してみてください。

●NO.

設置した順番（何番目に設置したか）を表示します。

A.設置数

テーマパーク内に設置されているアトラクションの数を表示します。

B.矢印アイコン

上矢印、下矢印を選んで○ボタンを押すと、一覧表に表示されているアトラクションを選択できます。

C.インフォメーション

ここを選んで○ボタンを押すと「矢印アイコン」で選択しているアトラクションの「インフォメーション画面」に切り換わります。

D.表示アイコン

ここを選んで○ボタンを押すと「矢印アイコン」で選択しているアトラクションの設置場所（パーク画面）に切り換わります。

ショップ一覧

テーマパーク内に設置されている全ショップについての統計が表示されます。一覧表には、設置した順番に上から表示されています。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと「パーク画面」に切り換わります。



●ショップ：
設置されているショップ名を表示します。

●販売額：商品1個の販売価格（サイドゲームはゲーム料金）を表示します。

●仕入額：商品1個の仕入価格を表示します（サイドゲームは景品価格を表示）。

●販売数：商品が売れた数を表示します（サイドゲームは利用客数）。「販売数」が多いショップは、増設や値上げを検討してみてください。

A.設置数：テーマパーク内に設置されているショップの数を表示します。

B.矢印アイコン：上矢印、下矢印を選んで○ボタンを押すと、一覧表に表示されているショップを選択できます。

C.インフォメーション：ここを選んで○ボタンを押すと「矢印アイコン」で選択しているショップの「インフォメーション画面」に切り換わります。

D.表示アイコン：ここを選んで○ボタンを押すと「矢印アイコン」で選択しているショップの設置場所（パーク画面）に切り換わります。

スタッフ一覧

テーマパーク内に配置されている全スタッフについての統計が表示されます。一覧表には、配置した順番に上から表示されています。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと「パーク画面」に切り換わります。



●スタッフ：設置されているスタッフ名を表示します。

●能率：給料分の仕事をこなしているか、パーセンテージを表示します。「月給」が高いわりに「能率」が悪いスタッフは、解雇を検討してみてください（解雇アイコン→P 40）。

●月給：1ヶ月の給料を表示します。

A.配置数：テーマパーク内に配置されているスタッフの数を表示します。

B.矢印アイコン：上矢印、下矢印を選んで○ボタンを押すと、一覧表に表示されているスタッフを選択できます。
C.インフォメーション：ここを選んで○ボタンを押すと「矢印アイコン」で選択しているスタッフの「インフォメーション画面」に切り換わります。
D.表示アイコン：ここを選んで○ボタンを押すと「矢印アイコン」で選択しているスタッフの勤務場所（パーク画面）に切り換わります。

飲食店の味調整

「飲食店インフォメーション」では、商品の味を調整することができます。うまく調整すれば、売り上げをのばすことも可能です（飲食店インフォメーション→P39）。



●コーヒーショップ
カフェインの量を調整できます。量を多くするほどお客さんの動きが活発になり、テーマパーク内をくまなく歩き回ってくれるでしょう。



●ウォーリーアイス
砂糖の量を調整できます。量を多くすると空腹になりにくく、少なくすると、のどの渇きをうるおす効果があります。また、砂糖が多いほうが子供に人気が出るようです。



●ビッグフライポテト
塩の量を調整できます。量を多くすると、お客さんたちはのどが渇きやすくなり、飲み物の売り上げが伸びます。



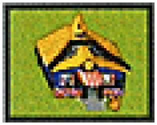
●ドンキーコーラ
氷の量を調整できます。量を多くすると、少ない材料で多くの商品を売ることができ、コストの削減になります。



●ビッグバーガー
ハンバーガーの肉の量を調整できます。量を少なくすると、お客さんの空腹は解消されにくくなりますが、コストの削減になります。



●ビアハウス
水分の量を調整できます。量を多くすると、少ない材料で多くの商品を売ることができ、コストの削減になります。



●ステーキハウス
ステーキの肉の量を調整できます。量を少なくすると、お客さんの空腹は解消されにくくなりますが、コストの削減になります。

味の調整方法

①調整を行う飲食店の「インフォメーション画面」を表示させます（飲食店インフォメーション→P39）。
②方向キーで「矢印アイコン」を選び、L1・R1ボタンを押して、それぞれの量（～の量）を調整してください。量の多さは［少ない・少なめ・普通・多め・多い］の5段階で表します。



味を調整して大きな利益

ポテトの塩味をキツくすれば、のどが渇いてコーラが売れるし、コーラの氷の量を多くすれば、コストが削減できるし…。味の調整は、大きな利益を生み出します。しかし、テーマパーク経営で大切なのはお客さんを喜ばせることです。氷を多くしたコーラや、肉の少ないハンバーガーを高い値段で買わされたお客さんは、あなたのテーマパークをどのように評価するでしょうか？つねにお客さんの気持ちになって考えることが必要です。

塩味をキツく。氷を多く。
そして２つを並べて売る。



サイドゲームの勝率調整

「サイドゲームインフォメーション」では、勝率、景品価格、ゲーム料金を調整することができます。うまく調整すれば、お客さんのウケが良くなり、売り上げをのばすことも可能です（サイドゲームインフォメーション→P39）。

３つのバランスが大切

サイドゲームにお客さんが来てくれるかどうかは「勝率」「景品価格」「ゲーム料金」のバランスにかかっています。

●**勝率**：高くすると、景品を出す機会が多くなり、経営者としては損になります。低くすると、なかなか勝てずにお客さんの不満がつのります。このへんのバランスを考えてください。ただ、なかなか勝てないゲームほど、ついついお金をつぎ込んでしまうのが人間の心理なのかもしれません。

●**景品価格**：勝率と合わせて考えることが必要です。「簡単に勝てるけど景品が安いゲーム」にするのか、「なかなか勝てないけど景品が高いゲーム」にするのか、お客さんの気持ちになって考えてみましょう。あまり多くしすぎると、勝者が出た場合に大量のお金を支払うハメになります。

●**ゲーム料金**：料金が高いのに景品が安い。そんなショップにお客さんが来てくれるはずがありません。勝率と景品価格をふまえた、適切な料金設定が必要です。

調整方法

①調整を行うサイドゲームの「インフォメーション画面」を表示させます（サイドゲーム・インフォメーション→P39）。
②方向キーで「矢印アイコン」を選び、L1・R1ボタンを押して、「勝率」「景品価格」「ゲーム料金」の数値を調整してください。

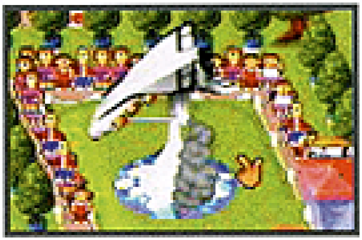


アトラクションの修理

テーマパークでの一番の楽しみは、アトラクションに乗ることです。乗りたいアトラクションが故障中だったら、お客さんは不満に思うことでしょう。テーマパークを円滑に運営するためには、つねにアトラクションの安全を確認することが必要です。

故障だ!!

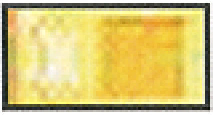
運転中のアトラクションが、突然、燃え上がることがあります。これはアトラクションが故障していることを表します。運転を休止するか、メカニックを呼んで修理をさせないと、大惨事になりかねません。



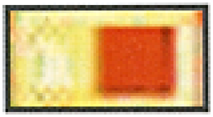
爆発しそうだ!!

故障したアトラクションをそのまま放っておくと、爆発する恐れがあります。アトラクションの「確認ウインドー」を表示して、「危険度メーター」を見てみましょう（危険度メーター→P35）。メーター内の赤い部分が多いほど爆発の時期が近づいていることを表しています。

［危険度メーター］



まだ大丈夫



そろそろ危ない!!

アトラクションの修理方法

メカニックを配置していれば、故障したアトラクションを自動的に見つけて修理をしてくれます。特別な操作の必要はありません。けれど設置数が多くなると、メカニックの目の届かないところもあるはずです。以下の2つの方法で、修理するアトラクションを指示してあげましょう。



修理作業中

●危険度メーターを使う

アトラクションを指定して、メカニックを呼び寄せる方法です。

①修理するアトラクションにカーソルを合わせてR1ボタンを押し「確認ウインドー」を表示します（アトラクション確認ウインドー→P35）。

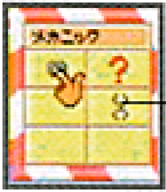
②ウインドー内の「危険度メーター」にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、メカニックがやって来て、修理をはじめてくれます。

●修理スパナを使う

メカニックを指定して、アトラクションのところへ行かせる方法です。

①修理させるメカニックにカーソルを合わせてR1ボタンを押し「確認ウインドー」を表示します（スタッフ確認ウインドー→P36）。

②ウインドー内の「修理スパナ」にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、カーソルが「スパナ」マークに変わります。

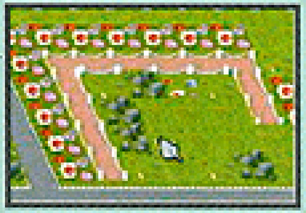


修理スパナ

③修理したいアトラクションに「スパナ」を合わせて○ボタンを押すと、アトラクションのところへメカニックが走って行って、修理をはじめてくれます。

恐怖の大惨事!!

アトラクションが燃えているにもかかわらず、修理しないでそのまま運転を続けていると、とんでもない惨事が起きてしまいます。惨事の跡地には、何も設置することができません。そして、あなたのテーマパークには「安全性が悪い」という、致命的な評価が下されるでしょう。



大惨事の跡



パーク内の清掃

ドリンクの紙コップやハンバーガーの包み紙など、テーマパーク内にはさまざまなゴミが散乱しています。不潔なテーマパークでは、お客さんが喜んでくれるはずがありません。つねに清掃し、清潔に保つことが必要です。




パーク内のあちこちでゴミが見られます。

パーク内の掃除方法

スイーパーを配置していれば、自動的にパーク内を巡回し、ゴミを見つけて掃除してくれます。特別な操作の必要はありません。けれど広いパーク内では、スイーパーの目の届かない場所もあるはずです。以下の2つの方法で、掃除の場所を指示してあげましょう。

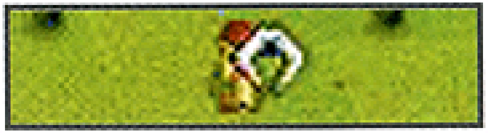
●スイーパーを連れてくる

すでに配置しているスイーパーを、ゴミが落ちている場所まで連れてくる方法です。

①掃除をさせるスイーパーにカーソルを合わせてR1ボタンを押し「確認ウインドー」を表示します（スタッフ確認ウインドー→P36）。

②ウインドー内の「ピンセット」にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、カーソルが「ピンセット」マークに変わり、スイーパーが張り付きます。

ピンセット



③ゴミが落ちている場所まで「ピンセット」を動かし、○ボタンを押すと、スイーパーをその場所に配置できます。

④スイーパーはその場所を掃除し、そのままパーク内の巡回を続けます。

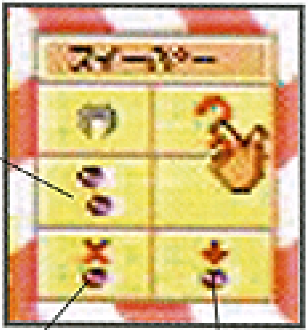
●掃除する範囲を指定する

プレイヤーが汚れやすい範囲を指定して、重点的に掃除させる方法です。

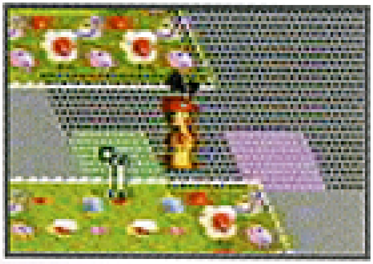
［範囲の指定］

①範囲を指定するスイーパーにカーソルを合わせてR1ボタンを押し「確認ウインドー」を表示します（スタッフ確認ウインドー→P36）。

②ウインドー内の「清掃ルート」にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、ウインドー内に「範囲指定」と「範囲キャンセル」の2つのアイコンが表示されます。



③「範囲指定」にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、カーソルが「スパナ」マークに変わります。
④「スパナ」を動かし、掃除する範囲（歩道上）に合わせて○ボタンを押し、範囲を指定します。指定した範囲には網がかかります。



⑤指定後、もう1度、スイーパーにカーソルを合わせてR1ボタンを押し「確認ウインドー」を表示します。
⑥ウインドー内の「清掃ルート」にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、範囲が決定されます。

⑦スイーパーは、つねに設定した範囲内を掃除するようになります。



※範囲指定したスイーパーには「矢印」マークが付きます。

[清掃範囲のキャンセル]
①指定をキャンセルするスイーパーにカーソルを合わせてR1ボタンを押し「確認ウインドー」を表示します（スタッフ確認ウインドー→P36）。
②ウインドー内の「清掃ルート」にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、ウインドー内に「範囲指定」と「範囲キャンセル」の2つのアイコンが表示され、すでに範囲指定されいる場所が歩道上に表示されます（網がかかります）。
③「範囲キャンセル」にカーソルを合わせて○ボタンを押し、続いて「清掃ルート」にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、指定していた範囲がキャンセルされます。
※指定していた範囲を変更するときは、1度キャンセルしてから、もう1度指定しなおしてください。

ステータス・ウインドーの使いかた

「パーク画面」で△ボタンを押し続けると「ステータス・ウインドー」が表示されます。このウインドーでは、ゲームの進行スピードを変更したり、お金をチェックしたりすることができます。

A
B
C



A.PARK

テーマパークをOPEN（開園）／CLOSE（閉園）できます。ウインドー表示中にSTARTボタンを押してください。

B.ゲームスピード

ゲーム内の時間の流れを調整します。ウインドー表示中にL1・R1ボタンを押すと、スピードを0（遅い）～30（早い）の間で調整できます。

［スピードを遅くしよう］

どこに何を設置しようか、あれこれ悩んでいる間に時間が過ぎ去ってしまう…。こんなときは、スピードを遅くしておくと便利です。

［スピードを早くしよう］

研究開発をしてるけど、なかなか成果が出なくてイライラ…。こんなときはスピードを早くすると便利ですが、その他の作業も早く行う必要があります。

C.資金

現在使用できるお金を表示します。

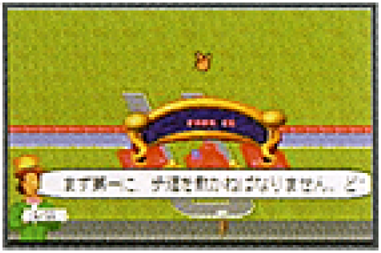


テーマパークガイドツアー

ガイドツアーは、テーマパークの基本的なつくりかたを勉強するモードです。「ゲームセットアップ画面」で「チュートリアル」の項目を「はい」に設定してゲームをはじめると、テーマパークガイドツアーを見ることができます（ゲームセットアップ→P08）。

アドバイザーの話を聞こう

ガイドツアーでは、まずはじめにどのようにテーマパークの建設を進めていったらよいか、画面の下にアドバイスが表示されます。アドバイザーの言葉通りに、ゲームを進めていきましょう。



［アイコンが点滅］
ガイドツアー中は、使うアイコンを点滅させて教えてくれます。点滅中のアイコンを使ってください。

［点滅している場所に設置］
歩道、整列歩道、アトラクション（入口・出口）、ショップ、スタッフを設置するときも、設置する場所を点滅させて教えてくれます。点滅している場所に、それぞれを設置してください。
※ガイドツアー中は、設置できるアトラクション、ショップ、スタッフの種類が限られます。ツアー終了後は通常通りになります。

［ガイドツアーの終了］
テーマパークを開園して、ひと通りのスタッフを配置したら、ガイドツアーは終了です。以降は通常通りにゲームを進めていくことができます。あとはあなたの力だけでテーマパークを発展させてください。



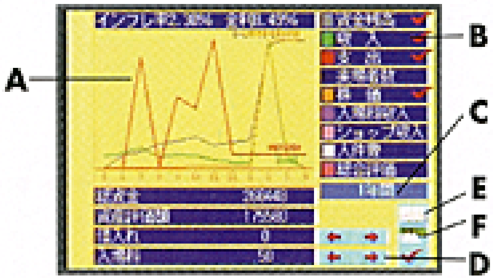
★経理編★

お金の動きをチェックしよう

収入・支出の状態を把握して、お金の動きをチェックすることも、経営者の大切な仕事です。資金に余裕が出て来たら株の売買に挑戦してみるのもいいかもしれません。

経理画面

「アイコンウインドー」にある「経理アイコン」を選んで○ボタンを押すと「経理画面」に切り換わります。ここでは、テーマパークの経理情報を見ることができます。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと「パーク画面」に戻ります。



A.グラフ

９種類の「経理情報」を見ることができます。横軸は時間（月）の経過を表します。

B.経理情報

以下の９種類の情報を、折れ線グラフに色別で表示します。方向キーの上下で項目を選び、○ボタンを押して情報を表示させてください。もう1度○ボタンを押すと表示が消えます。

［資金残高］現在使用できるお金を表示します。
［収入］収入額を表示します。
［支出］支出額を表示します。
［来場客数］テーマパークに入場したお客さんの人数を表示します。
［株価］持ち株をすべて売却したときの額を表示します（株式画面→Ｐ54）。
［入場料収入］入場料金による収入額を表示します。
［ショップ収入］ショップの営業による収入額を表示します。
［人件費］スタッフに支払っている給料を表示します。
［総合評価］総合評価のランキング順位を表示します（総合評価ランキング→Ｐ57）。

C.経理情報の推移

過去の経理状態の推移をグラフに表示します。ここを選んでL1・R1ボタンを押すと、１年間の推移、12年間の推移、48年間の推移が表示されます。

●総資金
現在使用できるお金を表示します。

●資産評価額
現在テーマパークに設置されている「アトラクション」「ショップ」「パーク設備」の設置費用の合計を表示します。

●借入金
銀行からの借入金額を表示します。「矢印アイコン」を使って金額を増減できます。お金を借り入れると、1ヶ月に金利分の利子を支払わなくてはなりません。テーマパークが発展していくと、借り入れ可能な限度額も大きくなっていきます。

●入場料
入場料金を表示します。「矢印アイコン」を使って金額を増減できます。テーマパークが大きくなってきたら、値上げを考えることも忘れないでください。ただし、小さいうちから料金を上げすぎると、お客さんは来てくれないので注意が必要です。

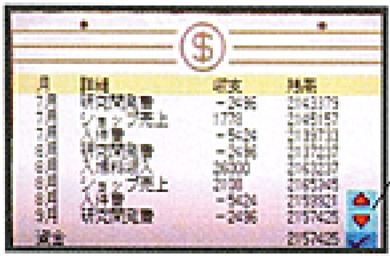
D.矢印アイコン
ここを選んでL1・R1ボタンを押すと「借入金」「入場料」を設定できます。

E.明細アイコン
ここを選んで○ボタンを押すと「明細画面」に切り換わります（明細画面→P 53）。

F.株式アイコン
ここを選んで○ボタンを押すと「株式画面」に切り換わります（株式画面→P 54）。



明細画面

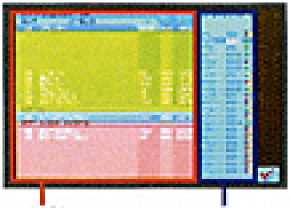


「経理画面」にある「明細アイコン」を選んで○ボタンを押すと「明細画面」に切り換わります。ここでは、パークの収入・支出をチェックすることができます。気付かないうちに思いがけない支出が生まれている場合もあります。こまめに明細をチェックすることが必要です。「矢印アイコン」を選んで○ボタンを押すと過去の明細を見ることができます。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと「経理画面」に戻ります。



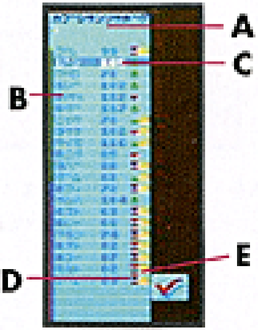
株式画面

「経理画面」にある「株式アイコン」を選んで◯ボタンを押すと「株式画面」に切り換わります。ここでは、自社、他社の株を売買することができます。画面の右側に「市況表」、左側に「株式明細」が表示されています。「実行アイコン」を選んで◯ボタンを押すと「経理画面」に戻ります。　※株式の操作はゲームレベル「上級」のみで可能です。



市況表

株式公開されている会社の名前（＝経営者の名前）が表示されています。もちろん、プレイヤーの名前もあります。



A.合計株価
すべての会社の合計株価を表示します。

B.会社名
会社名（＝経営者の名前）を表示します。プレイヤーの名前（自社）は一番上にあります。

C.株価
1株の価格を表示します。

D.株価動向
株価の動きを矢印で表示します。

E.取引状況
株の取引状況を四角マークの色で表示します。黄色マーク＝取引可能な株。白色マーク＝プレイヤーがすでに所有している株。赤色マーク＝その経営者がプレイヤーの会社の株を所有しているということ。

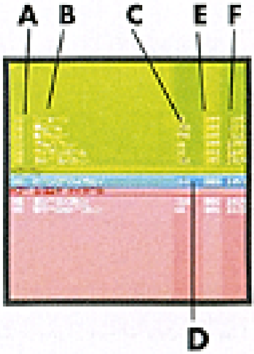
株式明細

「市況表」に表示されている「会社名」を選んで◯ボタンを押すと、ここにその会社の株情報を3つに分類して表示します。仮に「A社」を選んだとすると…

●**中央のバー：**A社の情報（資金、有効株数、保有株数）を表示します。

●**上半分（緑色の部分）：**A社の株をすでに持っている会社（株主）の情報を表示します。

●**下半分（ピンクの部分）：**A社が持っている株（保有株）の情報を表示します。



A.ランク：前年度決算時の総合評価ランキングを表示します。プレイヤー（自社）のランキングは１番上に表示されています（年末決算→P57）。

B.会社名：会社名（＝経営者の名前）を表示します。プレイヤー（自社）の名前は１番上に表示されています。

C.資金：現在使用できるお金を表示します。プレイヤー（自社）の資金は１番上に表示されています。

D.有効株数：購入することができる株数を表示します。ここがゼロになるまで購入可能です。プレイヤー（自社）の有効株数は１番上に表示されています。

E.保有株数：持っている株数を表示します。プレイヤー（自社）の所有株数は１番上に表示されています。

F.資産評価額：各会社のテーマパークに設置されている「アトラクション」「ショップ」「パーク設備」の設置費用の合計を表示します。プレイヤー（自社）の資産評価額は１番上に表示されています。

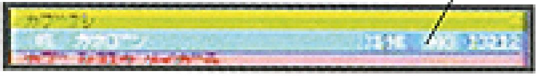
どの会社の株を買うのか決めよう

- まず「市況表」を見ましょう。
- 「株価」「株価動向」を見ながら、将来有望な会社を探してください。
- 次に「取引状況」の四角マークの色に注目します。株の購入が可能な会社は、マークの色が黄色で表示されています。
- "将来有望な会社"で"購入可能（黄色マーク）"なものを見つけたときが"買い"のチャンスです。

株を買おう

①株を購入する会社を決めたら、方向キーで「市況表」の「会社名」を選んでください。
②「株式明細」の中央のバーに「①」で選択した会社の株情報が表示されます。ここに表示されている「有効株数」の分だけ株を購入できます。

有効株数



③R1ボタンを1回押すと、株を1株買うことができます。
④「株式明細」の上半分（緑色の部分）にあなたの名前（会社名）が表示され、「市況表」にある「取引状況」の四角マークが白に変わります。これであなたも株主です!!
⑤複数購入するときは続けてR１ボタンを押します。「有効株数」がゼロになるまで購入可能です。

株を売ろう

①自分が株を持っている会社（「市況表」にある「取引状況」の四角マークが白くなっている会社）の中から株を売る会社を決めたら、方向キーで「会社名」を選んでください。

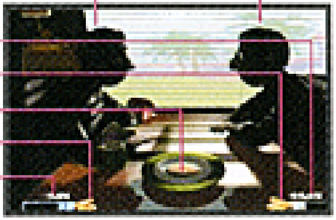
保有株数



②「株式明細」の上半分（緑色の部分）にあなたの名前（会社名）が表示されます。ここに表示されている「保有株数」の分だけ株を売却できます。
③L1ボタンを１回押すと、株を１株売ることができます。複数売却するときは続けてL1ボタンを押します。「保有株数」がゼロになるまで売却可能です。
④持っている株をすべて売ってしまうと「株式明細」の上半分（緑色の部分）からあなたの名前（会社名）が消えます。

交渉画面

ゲーム中、突然画面が「交渉画面」に切り換わり、労働組合との賃上げ交渉、または商品卸し業者との仕入れ値交渉がはじまります。スタッフやショップが増えれば、交渉回数も増えていきます。　※交渉はゲームレベル「中級」「上級」で行います。



交渉方法

左の人物がプレイヤー、右の人物が交渉相手です。「手」を操作して、交渉を行います。

①R1ボタン押すと「プレイヤーの手」が右に動き、L1ボタンを押すと左に動きます。「手」が右に動くほど、あなたが相手の要求を受け入れている、ということになります。

②「プレイヤーの手」と「交渉相手の手」が重なるまでボタン押し続けてください。

③「手」を右に動かして要求を受け入れる素振りを見せたり（R1ボタンを押す）、左に動かして要求を突き放したり（L1ボタンを押す）、相手との駆け引きが大切です。

④手と手が重なれば、交渉成立になります。

⑤中央の「ビスケット」は交渉の残り時間を表しています。ビスケットがなくなるまえに交渉が成立できなければ交渉決裂になります。

交渉成立!!

労働組合との交渉の場合は「相手の要求」のパーセンテージ分だけ、自動的に賃金を上げることになります。卸し業者の場合は、パーセンテージ分だけ自動的に仕入れ値を上げることになります。

交渉決裂!!

労働組合との交渉が決裂すると、スタッフは仕事を放棄して正面ゲート前でストライキをはじめ、交渉が成立するまで仕事に戻りません。卸し業者の場合は、決裂するたびに仕入れ値が10パーセント上がり、交渉が成立するまで納品をストップします。



破産

資金がマイナスになった年の、次の1年間でプラスに回復できなかった。テーマパークの株価が「99」まで下がってしまった（ゲームレベル「上級」のみ）。こんな状態になってしまったとき、あなたのテーマパークは破産（ゲームオーバー）となります。　※なにも設置しない年が続くと、株価が下がっていくので注意してください。

★決算編★

1年を振り返ろう

12月31日をすぎると1年が終了し、年末決算になります。あなたの1年間の仕事がどのように評価されているか確認してください。テーマパークを売りに出してみるのもいいかもしれません。

年末決算

1年が終了すると、自動的に「総合評価ランキング画面」に切り換わります。



B　A　C

総合評価ランキング画面

ここでは、1年間の総合評価が表示されます。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと「年末決算報告画面」に切り換わります。

A.総合評価ランキング

あなたのテーマパークの経営は、他のライバル会社と比べるとどのように評価されているのか、最大40社の総合評価の順位が表示されます。上位にランキングされることが、経営者としての誇りです。

B.認定書

6つの分野において、業績を高く評価されると「認定書」がもらえます。また、各分野で最高の評価を受けると、トロフィーが贈呈されます。方向キーでそれぞれの「認定書」「トロフィー」を選び、○ボタンを押すと、内容を見ることができます。

[メダル付き認定書]

認定書にメダルが付いていたら、あなたの業務が非常に高い評価を受けていることを表しています。金のメダルが付いていると10,000、青のメダルは5,000のボーナス資金がもらえます。

[赤い認定書]

赤いインクで書かれた認定書は、あなたのテーマパークに何か問題点があることを示しています。認定書の内容をよく読んで、経営方針をもう一度考えなおしてみてください。

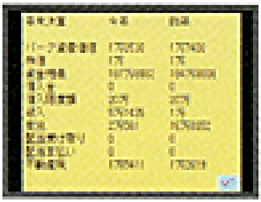
C.項目別ランキング

ここを選んで○ボタンを押すと「項目別ランキング画面」に切り換わり、以下の6つの項目について、最大40社の順位が表示されます。

[財　力] どれほどお金をもっているか。
[興奮度] アトラクションにスリルがあるか。
[快適性] すごしやすいパークづくりを心掛けているか。
[満足度] お客さんが満足してくれているか。
[規　模] パークが大きく発展しているか。
[娯楽度] お客さんが楽しく遊んでくれているか。

年末決算報告画面

ここでは、以下の10項目について過去2年間の動向が表示され、テーマパークの成長を見ることができます。



●パーク資産価値

現在テーマパークに設置されている「アトラクション」「ショップ」「パーク設備」の設置費用の合計（資産評価額）を表示します。設置数が多いほど、価値は高くなります。

●株価

現在の市場価格での、自社株の総価格を表示します。

●資金残高

現在使用できるお金を表示します。

●借入金

銀行からの借入金額を表示します。

●借入限度額

銀行から借り入れることができる最大金額を表示します。

●収入

入場料、ショップの営業による収入額を表示します。

●支出

アトラクションやショップの設置費、スタッフの人件費などの支出額を表示します。

●配当受け取り

株の配当による収入額を表示します。

●配当支払い

プレイヤーの株を持っている株主に支払った配当金額を表示します。

●不動産税

テーマパークの資産（設置したアトラクションやショップなど）にかかった税金の額を表示します。設置数が増えると、支払う額も多くなります。

～土地の権利を買う～

経営が軌道に乗ってくると、決算時にウインドーが開き、政府から土地の所有権を購入できるようになります。権利を買えば、毎年末に支払う「不動産税」が免除されます。「実行アイコン」を選んで○ボタンで買うことができます。「取消アイコン」を選ぶとキャンセルです。



～競売にかける～

ある程度テーマパークを育てると「年末決算報告画面」に「競売アイコン」が表示されるようになります。「競売アイコン」を選んで○ボタンを押すと「競売画面」に切り換わり、テーマパークを売りに出すことができます（競売→P58）。



競売アイコン

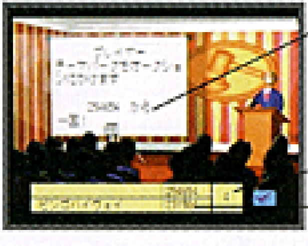
競売画面

「年末決算報告画面」で「競売アイコン」を選び、○ボタンを押すと、ウインドーが開きます。ウインドーに表示されている最低売り出し価格を見て、競売に出すか出さないかを判断してください。「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと「競売画面」に切り換わって競売がはじまります。「取消アイコン」を選ぶと、競売をキャンセルして「パーク画面」に戻ります。



競売方法

「競売画面」では、入札のようすを観察することができます。



制限時間がゼロになるまで、競売は自動的に続けられます。あなたの納得のいく価格を提示する買い手があらわれたら○ボタンを押してください。制限時間がゼロになっても○ボタンを押さなかった場合は、自動的に最高値を提示した買い手に売却することになります。買い手が１人もあらわれなかった場合は、再びゲームに戻ります。

※「ゲームセットアップ画面」で「ライバルの数」を「なし」にしてゲームをはじめると、テーマパークを競売に出しても売ることができません。

テーマパークを売却したあとは…

テーマパークを売却すると「ワールドマップ画面」が表示されます。元あなたのテーマパークがあった場所が青いマークで表示されているはずです。



売却して手に入れた資金を使って新しい土地を買い、新しいテーマパーク経営をはじめましょう。売却したにもかかわらず、新しい土地を買えるような金額を得られなかった場合は、もう１度イギリスからはじめてください。

セーブ・ロード・ゲーム終了

ゲームのセーブ(保存)

①ゲーム中、□ボタンを押すと「アイコンウインドー」が表示されます。



②ウインドー内の「セーブアイコン」にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、3個のファイルが表示されます。
③方向キーの上下でファイルを選び、○ボタンを押すとセーブできます。

※セーブを行う前にプレイステーション本体のメモリーカード挿入口にメモリーカードを差し込んでください。
※画面の指示に従って、セーブを行ってください。
※セーブを行うためにはメモリーカード内に最低5ブロックの容量が必要です。
※1つのメモリーカード内（15ブロック）に3つのセーブデータを作ることができます。

ゲームのロード(読み込み)

[ゲーム開始時のロード] ①「メインメニュー画面」にある「ロードゲーム」を選んで○ボタンを押すと、3個のファイルが表示されます（メインメニュー画面→P06）。
②方向キーの上下でセーブ済ファイルを選び、○ボタンを押すとロードできます。

[ゲーム中のロード] ①ゲーム中、□ボタンを押すと「アイコンウインドー」が表示されます。
②ウインドー内の「ロードアイコン」にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、3個のファイルが表示されます。
③方向キーの上下でセーブ済ファイルを選び、○ボタンを押すとロードできます。

ゲームの終了

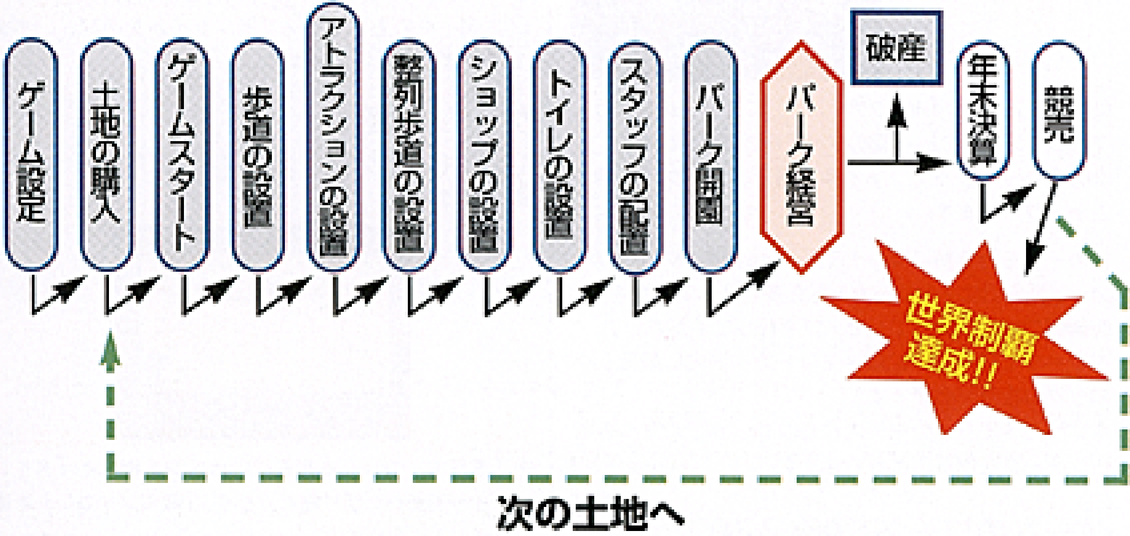
①ゲーム中、セレクトボタンを押すと「終了ウインドー」が表示されます。



②「実行アイコン」を選んで○ボタンを押すと「メインメニュー画面」に切り換わります。「取消アイコン」を選ぶとゲームに戻ります。
③「メインメニュー画面」に切り換わったら、プレイステーションの電源を切ってください。お疲れさまでした。

テーマパーク王への道

世界中にテーマパークをつくる。それがあなたの目的です。「テーマパークの経営ってちょっと難しいな」なんて思っているあなた、心配はいりません。これから実際にゲームを進めながら、テーマパークのつくりかたを勉強していきましょう。



1.どんなテーマパークをつくる？

テーマパークをつくる。この大きな仕事を成功させるには、まず最初に「どんなテーマパークを完成させるのか」という計画を、頭の中で組み立ててみることが必要です。行き当たりバッタリで進めていっても、いい結果は得られません。


ちっぽけなパークを…


どんなふうに発展させる？

ヒント

時間の調整

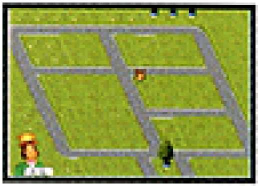
開園の準備をしている間に何年もの時間が経過してしまう、なんてことのないように、最初にゲームスピード遅くしておくとよいでしょう。
(ゲームスピード→P50)

研究開発に着手

お客さんを喜ばせるには、つねに新しいアトラクション、ショップを用意する必要があります。「研究開発」を早めに行い、新しいものを早く設置できるようにしましょう（研究開発→P33）。

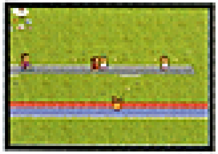
2.歩道を設置しよう

歩道の設置でたいせつなのは「わかりやすさ」です。子供でも迷うことなく、テーマパーク内を歩けるように、単純な構成にする必要があります（歩道の設置→P13）。


単純明快。わかりやすい!!


複雑怪奇。これはちょっと…

ヒント



行き止まりはダメ

お客さんは、歩き疲れるとすぐに帰ってしまいます。無駄な体力を使わせないためにも、行き止まりの1本道はつくらないように。

3.アトラクションを設置しよう

大まかな歩道の設置が終わったら、次にアトラクションを設置しましょう。アトラクションが豊富なほどお客さんは喜びますが、資金が少ないうちは、設置しすぎないようにしてください（アトラクションの設置→P 15）。

ヒント

人気があるものを遠くに 人気アトラクションにはお客さんが集まります。できるだけパークの奥（正面ゲートから遠く）に設置しておきましょう。そうすれば、お客さんは奥の方まで足を運んでくれるはずです。



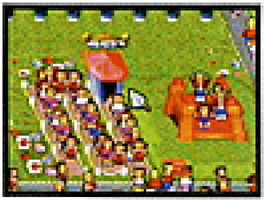
これだと奥まで入ってくれません。

4.整列歩道を設置しよう

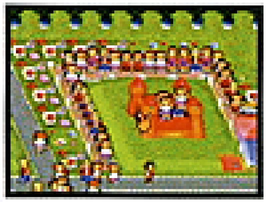
アトラクションの入口に整列歩道を設置して、お客さんを並ばせます。並んでいる間も楽しんでもらえる、そんな整列歩道づくりをめざしましょう（整列歩道の設置→P 14）。

ヒント

列の長さを感じさせない
行列が長いと、待ちくたびれたり、行列を見ただけで、あきらめて帰ってしまうお客さんもいます。列の長さを感じさせない工夫をしてみましょう。



ダラダラ続く列。
これではイライラしてしまいます。



周りを囲めば、それほど長さは感じられなくなります。



木を植えて、目を楽しませるのもひとつの手です。

5.ショップを設置しよう

テーマパークの一番の収入源がショップです。商品をたくさん売って、収入を増やしていきましょう（ショップの設置→Ｐ20）。

ヒント

並べて設置
食べ物を食べたら、飲み物がほしくなるのが当然です。食べ物店のとなりに飲み物店を設置すると、売り上げをアップできます。

お客さんの心理をついた設置
アトラクションの出口付近に設置してみてください。楽しい気分になって出てたお客さんは、きっとたくさんの買い物をしてくれるでしょう。

6.トイレを設置しよう

忘れてはいけないのがトイレです。１日に必ず何回かお世話になるトイレが、もしテーマパークになかったら…。テーマパークの大きさに合わせて数を増やしていきましょう（パーク設備の設置→Ｐ23）。

ヒント

トイレと飲食店
飲食店の近くに汚いものが置いてあったら、お客さんはどんな印象を受けると思いますか？　トイレの設置には、そういった配慮も必要です。



7.スタッフを配置しよう

ゲームスタート時は、最低でも「エンターティナー」「スイーパー」「メカニック」を１人ずつ配置しておきましょう。テーマパークが大きくなったら「ガードマン」を配置したり、各スタッフの増員を考えてください（スタッフの配置→Ｐ24）。

ヒント

給料は月末に支払う
スタッフの給料は月給制で、毎月末に給料を支払うことになります。スタッフを配置するのは、月のはじめがよいでしょう。

ためらわずクビに
給料は定期的な出費です。テーマパークが小さいうちから配置しすぎると、致命的な出費になりかねません。必要のないスタッフは早めにクビにしましょう（解雇アイコン→P40）。

8.そして開園しよう

お客さんを迎える準備が整ったら、パークを開園させてみましょう（いよいよテーマパーク開園→P26）。



お客さん登場。
これからが本当のはじまりです。

9.開園後のテーマパークは…

テーマパーク経営は、開園してからが忙しくなります。さまざまな問題を早めに解決して、世界制覇をめざしましょう。

●商品を仕入れよう
開園後の最初の仕事が仕入れです。商品が品切れにならないように、また、たくさん仕入れすぎないように、在庫数と相談しながら行ってください（商品の仕入れ→P30）。

●情報を集めよう
つねに「パーク状況画面」をチェックして、お客さんの心理を探ってみます。お客さんのニーズをテーマパーク経営に活かすことを心掛けましょう（パーク状況画面→P26）。

●値上げしてみよう
「パーク状況画面」を見て、お客さんが満足しているようだったら、入場料の値上げ（入場料→P53）、ショップの販売価格の値上げをしてみるとよいでしょう（販売価格→P39）。

●設置数を増やそう
経営が軌道にのってきたら、アトラクション、ショップを増設しましょう。設置数は、最終的に「ショップ7：アトラクション3」の割り合いになるのがベストです。ショップが多すぎるとお客さんが離れてしまうし、少なすぎると収入が減ってしまいます。バランスが大切です。

●スタッフを増員しよう
故障したアトラクションが修理されないままになっていたり、ゴミが放置されている場所が目立つようになってきたら、そろそろスタッフの増員を考えましょう（スタッフの配置→P24）。

●交渉をスムーズに進めよう
テーマパークが大きくなると、交渉の機会も増えます。交渉の場では、相手の手の動きに注目しながら、少しづつ要求をのんでいきましょう（交渉画面→P56）。

●最後に売り飛ばそう
決算時、あなたのパークが高い値段で売れそうだったら、競売に出してみてください（競売画面→P 59）。

●新しい土地を買おう
競売で獲得した資金を元手にして、土地を購入しましょう。新しい土地で、新しいテーマパーク経営をはじめるのです（土地の購入→P 09）。

10.めざすは世界制覇!!

『テーマパーク』の最終目的は「全世界でテーマパークを経営すること」です。最初はイギリスからスタートして、イギリスを売却して新しい土地を買い、さらにそこを売却して次の土地をめざす…。すべての土地にテーマパークを建設して、すべてを売ることができたとき（ワールドマップ画面の丸いマークがすべて青色になったとき）、あなたの世界制覇は達成されるのです!!



11.快適にプレイするために

「テーマパーク」は遊園地経営のシミュレーションゲームです。多くのRPGのように、一つの最終目的（エンディング）に向けて自分のパラメータやアイテムをひたすら拡大することが、必ずしもこのゲームの究極の目的ではありません。
世界制覇はこのゲームの限りない楽しみ方のひとつです。「テーマパークを高く売って大金持ちになる」「一つのテーマパークを売らずにじっくり育てる」「株・買収などのシミュレーション戦略をとことん楽しむ」「自分だけのとびきり変わった遊園地をつくる」などなど、皆さんが楽しいと思う遊び方こそが最良の楽しみ方だといえます。
最後に、このゲームをバランスよく快適にプレイするためのヒントをいくつかご紹介します。

●設備を設置しすぎない
たくさんのアトラクションや設備を敷地いっぱいに密集して設置すると、ゲームのスピードが遅くなることがあります。また設置した数がある限度を超えると、入場するお客さんの数が増えなくなります。
特にモノレール・ジェットコースターなどの高架コース型アトラクションのコースをあまり長くしすぎると、ゲームのスピードが遅くなるだけでなく、ごくまれにお客さんごと乗り物が転落してしまい、「危険なパーク」という評判ができてしまうことがあります。
またトイレ・木などのパーク設備も必要以上にたくさん設置しないことをおすすめします。

●テーマパークの価値を大きくしすぎない

「パーク資産価値」をはじめ、年末決算報告画面の各種のデータが良いと、競売画面でテーマパークをより高く売ることができます。しかし、国によっては資産価値が高くなりすぎると、買い手がまったくつかず、テーマパークを売却できなくなることがあります。「あまり高価では売却できない国」は数ヶ国あります。それがどこかは皆さんでさがしてみて下さい。

●こまめにセーブ

「テーマパーク」はリアルタイム型のシミュレーションゲームです。まったく操作をしない状態でも（ポーズをかけない限り）ゲーム内の時間は流れています。また時間によっておこるイベントも数多くあります。セーブをこまめにすることで、いつでもゲームの状態をセーブした時点まで戻すことができます。ポーズとセーブを上手に利用して下さい。

行き詰まったあなたにおくる

こんなときどうする!?

[アトラクション編]



●煙が出ている!!

【原因】故障を起こしています。
↓
【対処】メカニックを呼んで修理させてください（アトラクションの修理→P46）。



●爆発した!!

【原因】故障していたにもかかわらず、修理をしなかったからです。
↓
【対処】爆発の跡地はどうすることもできません。そのままにしておくしかありません（涙）。

●お客さんが乗ってくれない!!

【原因①】アトラクションの入口と歩道がつながっていない。
↓
【対処①】「整列歩道アイコン」を使って、歩道と入口とをつなげてください（整列歩道の設置→P14）。

【原因②】運転中止の状態になっている。
↓
【対処②】「確認ウインドー」の「運転ランプ」を使って、運転を開始させてください（運転ランプ→P35）。

●出入口の位置を替えたい!!

【原因】よく考えずに出入口を設置しましたね。
↓
【対処】「出入口変更アイコン」を使って、入口、出口

の場所を変更してください(出入口変更アイコン→P38)。

●撤去したい!!

【対処】入口にカーソルを合わせて、Xボタンを押してください(撤去方法→P19)。

[ショップ編]

●お客さんが買いに来ない!!

【原因①】商品が売り切れになっています。

↓

【対処①】「仕入れ画面」で商品の仕入れを行ってください(商品の仕入れ→P30)。

【原因②】商品の販売価格が高すぎます。

↓

【対処②】「インフォメーション画面」で販売価格を下げてください(販売価格→P39)。

●すぐ売り切れになる!!

【原因】倉庫が小さすぎます。

↓

【対処】「研究開発画面」で「設備の改修」に資金を投入して、倉庫を拡張させてください(倉庫の拡張→P32)。

●値上げしたい!!

【対処】「インフォメーション画面」で販売価格を上げてください(販売価格→P39)。

●撤去したい!!

【対処】入口にカーソル合わせて、Xボタンを押してください(撤去方法→P22)。

[スタッフ編]

●人数が多すぎる!!

【原因】よく考えずに配置しましたね。

↓

【対処】「解雇アイコン」を使って必要のないスタッフをクビにしてください(解雇アイコン→P40)。

●配置場所を変えたい!!

【対処】「確認ウインドー」の「ピンセット」を使って、配置場所を変えてください(ピンセット→P37)。

[お客さん編]

●ブーイングしてるぞ!!

【原因】何かが不満のようです。

↓

【対処】「パーク状況画面」の「満足度グラフ」や「心理アイコン」を見ながら不満の原因をつきとめ、適切な対処をしてください(パーク状況画面→P26)。

●子供が泣いてるぞ!!

【原因】テーマパーク内に「チンピラ」が入り込んで、子供たちをいじめています。

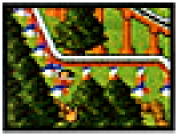
↓

【対処】ガードマンを配置して、チンピラたちを追い出してください(スタッフの配置→P24)。

●動けなくなってるらしい!!

【原因】テーマパークの設計が悪かったため、お客さんがどこかに挟まってしまっています。

↓



【対処】歩道と整列歩道の間、アトラクションと歩道の間、ショップとショップの間など、お客さんが挟まりそうな場所を探して撤去し、設置しなおしてください。

［パーク内編］

●お客さんが来ない!!

【原因①】まだパークが開園されていません。
↓
【対処①】開園してください(いよいよパーク開園→P26)。

【原因②】入場料が高すぎます。
↓
【対処②】「経理画面」で入場料を下げてください(入場料→P53)。



●汚れている場所がある!!

【原因】スイーパーの掃除が行き届いていません。
↓
【対処】スイーパーを呼んで掃除させてください（パーク内の清掃→P48)。

●お金がなくなった!!

【原因】まだまだ未熟者ですね。
↓
【対処】銀行からお金を借りてください（借入れ→P53)。

●入場料を上げたい!!

【対処】「経理画面」で入場料を上げてください(入場料→P53)。

プレイステーションだけのお楽しみ

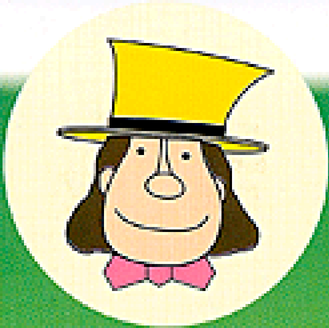
パノラマモードへいらっしゃい

自分でつくったテーマパークに行ってみたい!! そんなあなたの夢をかなえてしまうのが、この「パノラマモード」です。カーソルを歩道に合わせて、L1ボタンを押してください。もう１度L1ボタンを押すとゲームに戻ります。

パノラマモードの操作：方向キーで、テーマパークの中（歩道上）をグルグルと歩き回ることができます。L2ボタンで上、R2ボタンで下を見たり、□ボタンで左に水平移動、○ボタンで右に水平移動することも可能です。お客さんになった気分で、あなたがつくったテーマパークを楽しんでください。
※アトラクションに乗ることはできません。







SLPS 91013